

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
Revista - España
116 ★ SEPTIEMBRE 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €
2'95€
ÚLTIMA HORA!
SONIC 4
PES 2011
MORTAL KOMBAT
VANQUISH
WRC...
¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!
FIFA 11
¡Pasión por el fútbol!
PS3
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS
GUÍA COMPLETA
KANE & LYNCH 2
DOG DAYS
SCOTT PILGRIM
CONTRA EL MUNDO
ACCIÓN PIXELADA EN PLAYSTATION STORE
TODOS LOS SECRETOS DE
CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW
Todas las novedades a examen: Kane & Lynch 2 Dog Days ★ Kingdom Hearts Birth By Sleep ★ Valkyria Chronicles II
Dead Rising 2 ★ Guitar Hero Warriors Of Rock ★ Spider-Man Dimensions ★ Front Mission Evolved ★ Atelier Rorona TAOA...
8 420565 092005 00116

# PlayStation®
## Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

**REDACCIÓN**
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
**ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, DAVID HERNÁNDEZ**
Maquetación
**JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ** (Jefe de Secuón)
Colaboradores
**EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, ADONÍAS**
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

**C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
**Tel: 91 586 33 00**
**ps@grupozeta.es**

**ÁREA DE REVISTAS**
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

**Suscripciones, números atrasados y atención al lector**
**902 05 04 45 de 9 a 14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.** C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ.** Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur: MARIOLA ORTIZ.** Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte: JESUS Mª MATUTE.** Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias: MERCEDES HURTADO.** Tel 653 904 482.
**Galicia: NATALIA JORGE.** Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
**Aragón: ALEJANDRO MORENO.** Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
**Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA.** Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

**INTERNACIONAL: GEMA ARCAS** /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021 743

**IMPRESIÓN:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**DISTRIBUYE:** GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

**DEPÓSITO LEGAL:** M.50833-2000
**PRINTED IN SPAIN**

**PLAYSTATION REVISTA OFICIAL**
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





**Bruno «Nemesis» Sol**
bsol.ps@grupozeta.es

«Tengo un perrete nuevo que me mira de reojo en el ascensor.»
**Mi juego favorito**
**Castlevania Lords Of Shadow**


**Daniel «Last Monkey» Rodríguez**
dani.ps@grupozeta.es

«Me he comprado unos bermudas hasta el tobillo de color gazpacho.»
**Mi juego favorito**
Kingdom Hearts BBS

**David «DaWei» Hernández**
«E3, GamesCom, Tokyo Game Show y ahora GameFest. ¿Habrá modelos exuberantes en la feria española?»
**Mi juego favorito**
**Kane & Lynch 2: Dog Days**

# Comienza la temporada

Y ya van unas cuantas. Pero en el reino del videojuego las cosas son así desde hace alguna década que otra. Y no es que durante los primeros meses de 2010 haya habido excesiva tranquilidad, más bien lo contrario, pero es de septiembre a diciembre cuando tiene lugar la eclosión de los grandes, el momento de la verdad, la ocasión de demostrar qué lanzamientos están más en forma para encarar la recta final y observar en situación de privilegio la bandera a cuadros de la victoria. Suena un poco fuerte decir que aún están por llegar los grandes del año cuando ya han desfilado por nuestras máquinas titulazos como Heavy Rain, Metal Gear Solid Peace Walker, Final Fantasy XIII, God Of War III o Red Dead Redemption, pero todas las compañías reservan sus mejores apuestas para el último cuarto de año. Nosotros hemos apostado una vez más, y también van unas cuantas, por ofreceros la preview exclusiva de uno de los grandes de la temporada: FIFA 11. La epopeya futbolística de EA sigue creciendo, mejorando y demostrando que es un claro candidato a llevarse el balón de oro de los jugones de PlayStation. Por cierto, mucho ojito con el Castlevania español, estamos ante algo muy grande.

**Marcos «The Elf» García**

## EL COLABORADOR DEL MES

**1º Eduardo «Edgar & Cía» García**
*«Como un superhéroe llevo doble vida: mitad redactor, mitad tendero.»*
¿En qué puesto del mercadillo vendes altramuces los domingos?

**2º Sara «Sybil» Borondo**
*«Dadme una esfera luminosa y MOVEré los mundos.»*
Parece que el fenómeno PS MOVE ya está causando estragos.

**3º José Manuel «Lloyd» Tornero**
*«Ayer me dejé el tanque en doble fila y se lo llevó la grúa.»*
Tu obsesión con Valkyria Chronicles ha llegado muy lejos...

**4º Javier «De Lúcar» Bautista**
*«Jugué a ProCycling y ahora hago bicicleta. ¿Pruebo GTA?»*
Yo que tú probaría el Cho Aniki, seguro que te lo pasas bien.

**5º Pedro «John Tones» Berruezo**
*«¡Necesito una versión PSP de Scott Pilgrim ya mismo!»*
¡A ver si jubilas ya tu PSP 500 con pantalla de fósforo verde!

# ★116 Septiembre 2010 Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

## Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.




PlayStation
Revista Oficial - España



**52**

## KINGDOM HEARTS
### BIRTH BY SLEEP

La magia de Disney y Square Enix llega por fin a tu PSP.

**92**

## LOQUILLO

Nos relata su experiencia con Guitar Hero: Warriors Of Rock

**48**

## KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Nemesis analiza el shooter más descarnado de la temporada.








**44**

## SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

El fenómeno friki de la temporada llega a PlayStation Store.

**60**

## CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

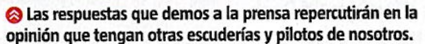
El desarrollo español llega a su máxima expresión con la nueva entrega del clásico de Konami.

# News




**Todo lo que necesitas para estar a la última**




Las respuestas que demos a la prensa repercutirán en la opinión que tengan otras escuderías y pilotos de nosotros.











# ¡Formula 1 2010 ya está aquí!

## Un regreso cargado de novedades y de sensaciones de vértigo en monoplazas de ensueño




Con la Fórmula 1 en su momento álgido, estamos a punto de recibir una nueva entrega del juego oficial. **Codemasters** ha plasmado el mayor realismo de la Fórmula 1 bajo un sabio equilibrio entre simulación y *arcade*. Como imaginarás, el juego ofrece los 19 circuitos oficiales de la F1, junto con los pilotos y las escuderías, con un realismo que se verá también reflejado en la configuración del coche, el desarrollo de las carreras, nuestro crecimiento como piloto y hasta en el contacto con la prensa. Además de correr, podemos entablar conversación con nuestro agente para negociar nuestro contrato o saltar a otros equipos, recibiendo a la vez información sobre las demás escuderías y pilotos. En el garaje se nos permite hablar directamente con el ingeniero para, bien realizar nuestras propias configuraciones, o bien fiarnos de él para que nos haga dicho trabajo. También podemos abrir investigaciones de mejora de la tecnología del coche, con elección de distintas alternativas para que cada jugador tome un camino diferente. Todo esto lo podremos hacer en su modo estrella: el modo Carrera, dividido por temporadas a nuestra elección y con objetivos específicos bajo el protagonismo de un corredor propio. En todo caso si lo que queremos es conducir con cualquier piloto oficial y entrar en la pista que deseemos desde un principio, se nos permite acceder al *Grand Prix*. El otro modo estrella es el Multijugador con modos de juego rápidos y hasta la posibilidad de editar nuestro propio Campeonato con distintas variables.



Como sucede en las carreras reales, un mínimo toque entre dos coches puede causar un accidente espectacular, y más bajo lluvia.

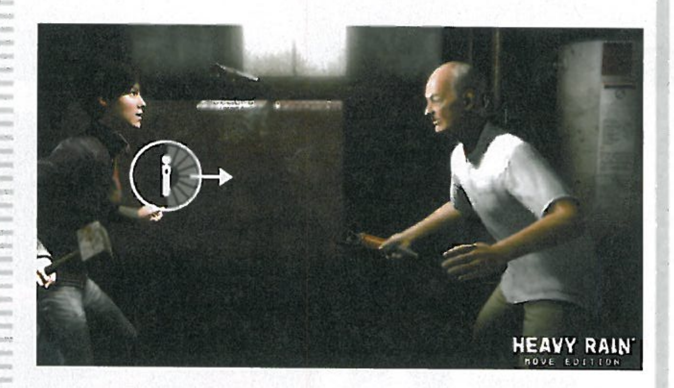


La recreación de cada monoplaza rozará lo enfermizo con cualquier detalle, por lo mínimo que sea, fielmente representado.

# Heavy Rain: Move Edition

PS3

El aclamado *thriller* interactivo creado por **Quantic Dream** recibirá a finales de año la esperada edición *Move*, que hará compatible la aventura original con el nuevo dispositivo por control de movimiento que **Sony** lanzará en septiembre en nuestro país. En ***Heavy Rain: Move Edition*** usaremos el *PlayStation Move* para realizar las distintas acciones en el juego, pudiéndolo combinar con el control secundario *Navigation Controller* para manejar al personaje. También se nos permite usar el control clásico con el *DualShock 3*. Por otra parte, si ya tienes el juego original, podrás descargarte, vía *PlayStation Network*, un parche de forma gratuita que adaptará el juego a este nuevo control para que vivas otra vez la aventura desde un punto de vista aún más personal. Bajo estas líneas te dejamos con las primeras imágenes de la edición *Move* del juego. Ahora tus acciones sí que formarán parte de la historia. ¡Ahora tú eres el verdadero protagonista!







En pantalla se nos mostrará la acción a realizar con Move de una manera sencilla. Una interfaz totalmente fresca e inmersiva para un título y un dispositivo innovador.







El plantel de luchadores se presenta apoteósico, con el gran número de integrantes que componen las distintas plantillas de la dos franquicias.

# Street Fighter X Tekken, la lucha final

PS3

## El juego de lucha definitivo viene gracias a una colaboración histórica sin precedentes

Durante la **ComicCon** celebrada recientemente en San Diego, **Capcom** y **Namco** anunciaron la llegada de un *crossover* que pondrá como protagonistas a dos grandes franquicias de lucha: *Street Fighter* y *Tekken*. Esta colaboración se extenderá en dos entregas, siendo la primera de ellas desarrollada por **Capcom** con el título de ***Street Fighter X Tekken***, y que utilizará el motor gráfico del reciente *Super Street Fighter IV*. Así los luchadores de *Tekken* harán su transición al universo *Street Fighter* con ese estilo visual de gran imaginación que nos brindaron con el estreno de la serie *Street Fighter* en la nueva generación de consolas. Se seguirá apostando por jugabilidad 2D, bajo escenarios y personajes en 3D, con los modos de juego clásicos de la serie. El desarrollo del juego comenzó hace solo unos meses, y no se espera que se lance al mercado hasta dentro de al menos dos años. Un segundo *crossover* realizado por **Namco** títulado ***Tekken X Street Fighter*** será lanzado poco después con el motor gráfico de *Tekken 6*.

## Street Fighter III: 3rd Strike Online

**Capcom** también aprovechó el evento para anunciar una nueva versión del clásico juego *Street Fighter III: 3rd Strike*, que llevará el añadido de ***Online Edition*** aumentando así sus posibilidades multijugador. No se han proporcionado detalles concretos, aunque a buen seguro pondrá en liza todo el contenido que conocemos del juego original del año 1999. El título será lanzado para *PlayStation Network* en una fecha aún por determinar por la propia compañía japonesa.













# PS3 El creador de Move presenta el periférico en Madrid

*Richard Marks*, el creador de *EyeToy* y *PlayStation Move* visitó Madrid para presentar a la prensa el nuevo y revolucionario mando para **PS3**, deleitándonos con un buen número de *demos* técnicas que hacen vislumbrar un futuro apasionante para *PS Move*.

Vimos a *Marks* ejecutar *kamehames* con dos mandos de *Move* (confesó ser un fan de *Dragon Ball*), o desvelar sus planes para convertir este nuevo periférico en la herramienta ideal para disfrutar de los *RTS* (los juegos de estrategia en tiempo real). También abrió varias ventanas virtuales del navegador de Internet de **PS3** y las fué manejando con las manos, como Tom Cruise en *Minority Report*. ***«PS Move es una gran herramienta y ahora las limitaciones dependerán de la imaginación de los desarrolladores»***, declaró ante los asistentes, minutos antes de dedicarnos una entrevista exclusiva en la que nos sorprendió con su experiencia en el mundo de las consolas, donde se inició con la *Magnavox Odyssey*: ***«mis padres tenían una tienda de videojuegos y acumulé mucha experiencia de pequeño mientras enseñaba los juegos a los clientes. Cuando salió PlayStation 2 al mercado, estaba investigando el campo de las cámaras y me uní a Sony para profundizar en él»***. *Marks* y su equipo empezaron a experimentar con *Eye Toy* y esferas de colores en el año 2000, lo que nos da una idea de la multitud de prototipos y experimentos que han manejado hasta llegar al mando de *Move*.

Respecto a la supremacía de *PS Move* respecto a sus competidores (Wii y *Kinect*), *Marks* fue tajante: ***«Tenemos lo mejor de ambos mundos: una cámara con la que hacer el seguimiento del cuerpo y la sensación inigualable de tener un mando en la palma de la mano»***. También desveló que ***«es muy fácil implementar los datos de Move al desarrollo de un juego. En Killzone 3 sólo llevó una semana»***. Respecto a la enigmática salida *EXT* del *PS Move*, *Marks* reveló que transmitirá datos y corriente a futuros periféricos compatibles con el mando, cuyos potenciales fabricantes ya han recibido las especificaciones técnicas por parte de **Sony**.







## GRAN TURISMO 5 LLEGARÁ EN 3 EDICIONES

***Gran Turismo 5*** se pondrá a la venta en el próximo mes de noviembre y ante tal acontecimiento **Sony** y **Polyphony Digital** han anunciado que sacarán el juego en tres ediciones distintas. La primera de ellas es la edición normal, mientras que las dos restantes serán exclusivas. La lujosa ***Edición Firmada*** vendrá en estuche metálico, con una cartera de cuero y metal incluida, una llave USB, una maqueta 1:43 del Mercedes-Benz SLS AMG y contenido adicional para el juego, todo ello al precio de 179,99 Euros. La otra será una ***Edicion Coleccionista*** con funda conmemorativa, cinco ilustraciones de colección y un *pack* de vehículos para el juego, al precio de 79,99 Euros.



## JAMES BOND 007: BLOOD STONE, CONDUCCIÓN Y ACCIÓN SE DAN LA MANO

Los creadores de *Project Gotham Racing*, **Bizarre Creations**, están desarrollando una nueva entrega de *James Bond* bajo el subtítulo de ***Blood Stone*** y que pondrá como protagonista a *Daniel Craig*. El juego ofertará conducción y acción en tercera persona, pudiendo intercalar el cuerpo a cuerpo con disparos en cualquier momento. También incluirá un modo multijugador para hasta 16 usuarios.

## PHANTASY STAR PORTABLE 2

Tras su lanzamiento en Japón las pasadas navidades, **SEGA** ha dado fecha para que ***Phantasy Star Portable 2*** se lance en nuestro país. Finalmente llegará el 19 de septiembre con una entrega con un sistema de combate mejorado, innovadoras armas y con opción de personalización del protagonista. Y además con multijugador para hasta cuatro usuarios.








# Ninja Theory revela nuevos detalles de Enslaved

Ante la proximidad del lanzamiento de ***Enslaved***, en octubre, **Ninja Theory** se ha desmelenado mostrando nuevos elementos de la jugabilidad del título. Hasta ahora habíamos visto el bastón de *Monkey* en ataques cuerpo a cuerpo muy variados -algunos incluso te permiten hacer retroceder a todos los enemigos cuando te encuentras rodeado- pero ahora hemos comprobado que también puedes lanzar disparos de plasma con él para atacar a distancia. Las cargas del bastón pueden ser aturdidoras o destructivas. Podrás subir de nivel tanto el bastón como otras habilidades de *Monkey* recogiendo orbes rojos distribuidos por los escenarios.

Siguiendo las características del libro clásico chino *Viaje al Oeste* en el que está inspirado *Monkey*, en algunas fases podrá utilizar la nube voladora para flotar. Hemos visto una fase en la que sobrevuela un agua de azul intenso para resolver un *puzzle*. De hecho, parece que los rompecabezas serán tan importantes como el combate contra los robots que se van activando al paso de la pareja protagonista. El tercer elemento importante será la historia. Desde **Ninja Theory** nos han asegurado que están trabajando en lograr que las emociones sean tan realistas ***«que puedas poner el volumen a cero y saber lo que están diciendo»***.

Otra novedad que hemos podido saber del título es que el estudio británico está trabajando ya en contenido descargable, consistente en capítulos con historias independientes de la principal y nuevos trajes y habilidades.

El mes que viene os daremos información más detallada sobre el juego.





## TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

**Square Enix** ha anunciado un *remake* para **PSP** del original juego aparecido en Super Famicom en 1995. El equipo original se encuentra desarrollando esta entrega portátil que seguirá basándose en combates por turnos, pero con efectos visuales mejorados, música remasterizada y hasta un nuevo mecanismo de crecimiento de personajes. Todavía sin fecha de salida.

## GAMEFEST, LA FERIA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA

El parque ferial Juan Carlos I de Madrid acogerá el próximo 8,9 y 10 de octubre la que promete ser la feria de videojuegos de referencia en nuestro país. Los asistentes podrán probar todas las novedades actuales y futuras, con más de veinte compañías que no faltarán a la cita. ¡Entradas a la venta desde el 10 de agosto!



SON LOS ASESINOS MÁS PELIGROSOS DE NUESTRO PLANETA.
PERO AHORA NO ESTÁN EN NUESTRO PLANETA...

ROBERT RODRIGUEZ PRESENTA

# PREDATORS

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TROUBLEMAKER STUDIOS / DAVIS ENTERTAINMENT COMPANY "PREDATORS" ADRIEN BRODY TOPHER GRACE ALICE BRAGA WALTON GOGGINS Y LAURENCE FISHBURNE GREG NICOTERO & HOWARD BERGER JOHN DEBNEY DAN ZIMMERMAN STEVE JOYNER CAYLAH EDDLEBLUTE GYULA PADOS ALEX YOUNG ROBERT RODRIGUEZ JOHN DAVIS ELIZABETH AVELLÁN JIM THOMAS & JOHN THOMAS ALEX LITVAK & MICHAEL FINCH NIMROD ANTAL

TROUBLEMAKER

www.PREDATORS.es

27 DE AGOSTO EN CINES

News ÚLTIMA HORA


Las estrellas de los equipos seguirán teniendo importancia, pero en esta entrega el gran protagonismo lo tiene el juego de toque y el equipo.



# PES 2011

## Konami busca la remontada con un PRO tan revolucionario como cargado de novedades

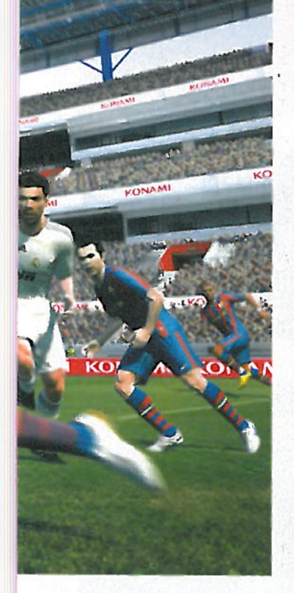
PS3

Compañía **Konami**
Programador **Konami Digital Entertainment**
Género **Deportivo**

A LA VENTA EN OTOÑO

Sin apenas margen de error tras el batacazo del año pasado, estaba claro que a ***PES 2011*** sólo le quedaba una salida para recuperar todo su crédito, y ésta pasaba por una renovación total. Sin medias tintas ni parches, han revisado la trayectoria de la saga y han apostado por una animación completamente nueva, creada partiendo desde cero y una jugabilidad totalmente distinta e inspirada en los gustos futbolísticos actuales. Un fútbol más colectivo, de toque, apoyado en la calidad de la técnica... pero que también otorga importancia a la estrategia. Control más depurado, movimientos más suaves y precisos al tacto, una nueva mecánica de pases, barras de fuerza en los disparos y centros, nuevos regates... y todo ello sazonado con la IA más potente y dinámica de la saga. Las sensaciones no tienen que ver con la los otros *PES* de **PS3**, la experiencia de juego es mucho más satisfactoria, realista y menos artificial, gracias en gran parte a la nueva animación de los jugadores. Aunque la oferta de modos va a ser similar a la del 2010, vamos a poder disfrutar de nuevas competiciones como la Copa Santander Libertadores y de bastantes cambios en las ya conocidas como la *Master League* que, por ejemplo, ahora podrá también disputarse jugando en red. La vertiente On-line y de Comunidad va a ser uno de los asuntos más trabajados y podremos apuntarnos o diseñar cualquier tipo de competición en red.

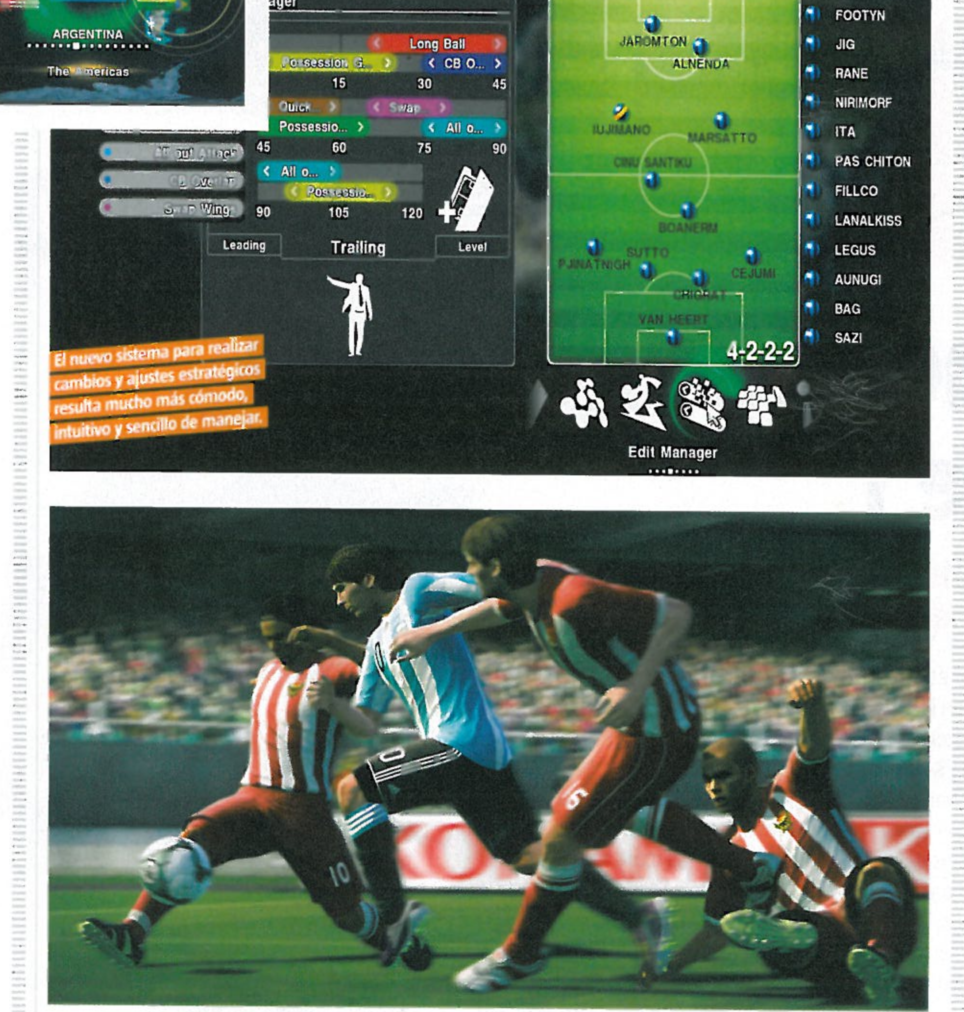
Pero si hay un aspecto donde vamos a notar una enorme mejoría, ese es el nuevo sistema de ajustes en materia de estrategia, ahora mucho más sencillo, rápido y visual. Se acabaron los complicados menús y el andar de un lado a otro, ahora todo se puede modificar al instante y en una sola pantalla a golpe de cursor. Así será ***PES 2011***, un juego más atractivo, mejor programado, más ágil y pensado para conquistar a sus amantes... los verdaderos y más fieles. ***De Lúcar***







Con las nuevas barras de fuerza resultará más sencillo medir la fuerza y ajustar con precisión los pases y disparos a puerta.




El nuevo sistema para realizar cambios y ajustes estratégicos resulta mucho más cómodo, intuitivo y sencillo de manejar.

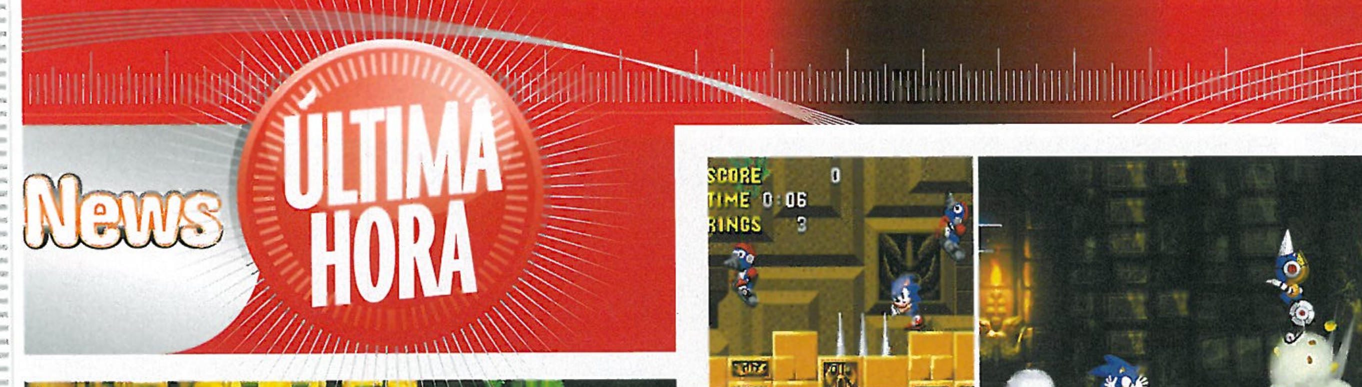


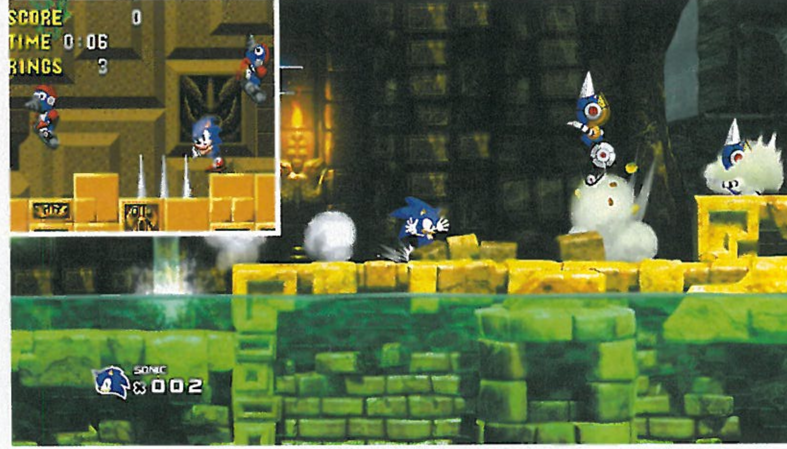





**MÁS QUE UNA NUEVA ENTREGA, PES 2011 ES UN JUEGO NUEVO Y MÁS REALISTA, CON UN PLANTEAMIENTO DISTINTO Y UNA JUGABILIDAD MÁS INTELIGENTE**

**NUEVOS RETOS.** En PES 2011 vamos a encontrar nuevas competiciones como la Copa Santander Libertadores, más ligas y licencias, una Master League mejorada y muy cambiada, más modos de juego Online y una oferta más completa para crear una Comunidad PES.












Desafío para fans de Sonic: buscad las diferencias entre este juego para PSN y el clásico de MD, mientras cantáis (sin pantalones ni calzoncillos) el tema principal de Sonic CD.




# PS3 Sonic The Hedgehog 4 Episode 1

Compañía
**Sega**
Programador
**Dimps/ Sonic Team**
Género
**Plataformas**

## Dimps y Sonic Team homenajean uno de los niveles más inolvidables del clásico de MD

No vamos a negar que estamos algo decepcionados con la noticia del retraso de ***Sonic The Hedgehog 4***. Según la propia **Sega**, todo se debe a sus esfuerzos por hacer del regreso del erizo azul la mejor experiencia de juego posible tanto para los fans de sus aventuras para MegaDrive como para las nuevas generaciones de jugadores. Viendo estas pantallas, a las que hemos tenido acceso en primicia, hay que reconocer que el retraso va a merecer la pena.

El próximo otoño disfrutaremos desde la *Store* de *PSN* de este retorno a la mecánica clásica 2D de los *Sonic* de MD, para el que **Sonic Team** ha unido sus fuerzas con **Dimps**, responsables de las excelentes entregas de **Sonic** para GBA. Una demostración del espíritu retro que envuelve al nuevo *Sonic* es la utilización en su banda sonora de *samples* extraídos de los clásicos de MD, aunque más evidentes son aún los homenajes a niveles y enemigos del clásico de 16 *bits*. Puede que las pantallas de arriba te resulten familiares: recrean *Labyrinth*, uno de los niveles más recordados (y puñeteros) del primer *Sonic*, con sus toboganes de agua y sus túneles sumergidos. La expectación ante este ***Episode I*** es tal que ya empiezan a surgir rumores sobre el siguiente episodio, concretamente sobre el regreso de *Tails* y *Knuckles* como personajes jugables. Ya veremos. ***Nemesis***



www.sunflowersa.com

# TU MOMENTO PIPAS!

pipasusa

HAZ TUS MOMENTOS PIPAS CON

















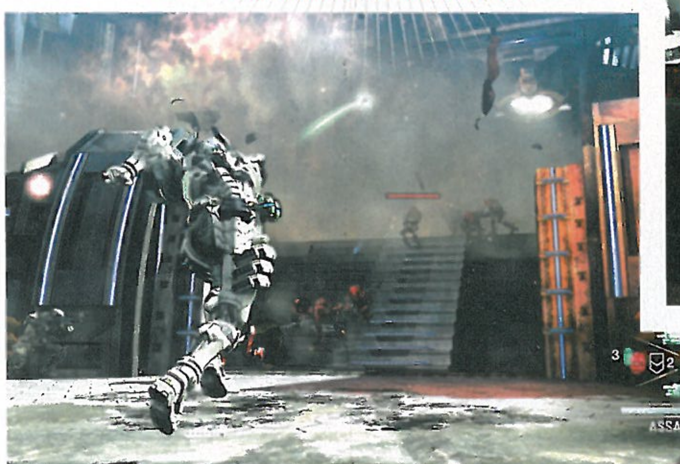


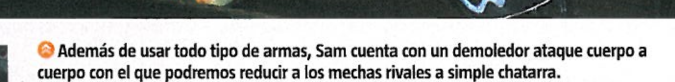


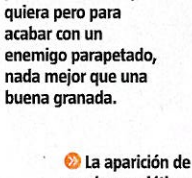








Además de usar todo tipo de armas, Sam cuenta con un demoledor ataque cuerpo a cuerpo con el que podremos reducir a los mechas rivales a simple chatarra.


La tecnología podrá avanzar lo que quiera pero para acabar con un enemigo parapetado, nada mejor que una buena granada.



La aparición de mechas soviéticos nos hacen recordar nuestros años mozos cuando nos pulíamos la paga con el Strider de Capcom.




Compañía
**Sega**
Programador
**Platinum Games**
Género
**Acción/ Shooter**




# Vanquish

## Acción vertiginosa y gráficos fastuosos para la última genialidad de Shinji Mikami, de la que ya hemos podido dar buena cuenta en forma de beta

No esperábamos menos de los creadores de *God Hand* y *Bayonetta*. ***Vanquish*** es un festival de acción, delirio mecha y no pocos golpes de humor con el que Shinji Mikami homenajea a *Casshern*, el mítico *anime* de **Tatsunoko Productions**, de la misma manera que rindió pleitesía, desde las filas de la extinta **Clover**, al universo de *El Puño de la Estrella del Norte* con *God Hand*. Directo, divertido y espectular, ***Vanquish*** ha sido diseñado para que lo pasemos en grande desde el primer minuto.

Los rusos (liderados por un fanático que quiere devolver la gloria a la antigua URSS) han tomado el control de una estación especial yanqui con la que han arrasado San Francisco, poniendo en jaque a todo EE.UU. Para pararles los pies los Marines, acompañados con un enigmático y chulesco personaje llamado Sam Gideon (equipado con un traje de última tecnología) aterrizan en la estación para enfrentarse a hordas de robots convenientemente pintados de rojo (ríase usted de los mechas soviéticos de *Strider*).

La vertiginosa mecánica de ***Vanquish*** te obligará a explotar al máximo los poderes del traje de Sam. Podrás deslizarte por el suelo a velocidad de pasmo y soltar puñetazos devastadores sin dejar de disparar sobre una marea de enemigos que parece interminable. En el juego hay lugar para *QTE* delirantes (hemos visto a Sam bailar el tango con los obuses que le disparaba un mecha gigante), humor (existe hasta un botón para hacer que el protagonista se eché un pitillo mientras se parapeta bajo un mar de balas) y sobre todo mucha acción. Nuestra versión *beta* nos ha dejado con la miel en los labios, justo después del primer enfrentamiento con el líder de los soviéticos, pero hasta ese momento hemos visto de todo: tiroteos multitudinarios, chifladuras en *bullet time*, combates contra mechas mastodónticos... y eso sólo es un aperitivo. En octubre, el menú completo. Nemesis

Con un botón del mando podremos deslizarnos a toda pastilla por el escenario, una habilidad ideal para escapar bajo un mar de balas.

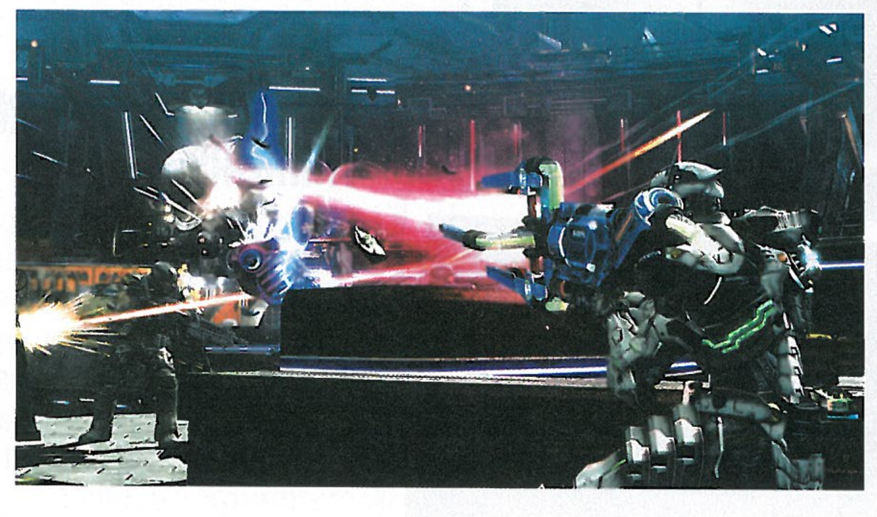



Podrás llevar hasta cuatro clases de armas diferentes contigo siendo las granadas las únicas fijas. El resto, lo que vayas encontrando por el camino o en los cofres metálicos.





La dificultad de Vanquish está en la línea de Platinum Games: infernal incluso en el modo normal. Por eso es recomendable ir cubriéndose con elementos del escenario si quieres sobrevivir dos minutos seguidos.



Ametralladoras de distinto calibre, recortadas, rifles de francotirador, rayos láser, misiles autodirigidos... El arsenal del que dispondrás no puede ser más variado.

## ENTREVISTA CON...



### SHINJI MIKAMI
*Director de Vanquish*

**¿Por qué un *shooter* en tercera persona, en lugar de un FPS?**
**Mikami:** Nos decantamos por la acción en tercera persona para mostrar a los jugadores los vertiginosos movimientos de Sam.

**¿De dónde han tomado la inspiración para el *look* de *Vanquish* a la hora de crear los personajes, los robots, los escenarios...?**
**Mikami:** *Casshern*, la serie de animación japonesa, ha sido una gran influencia durante el desarrollo de ***Vanquish***. Fue la razón para que diseñáramos a los enemigos con forma de robots. *Gears Of War*, *Call Of Duty* y *God Hand* también han sido grandes influencias.

**¿En qué se diferencia *Vanquish* de otros *shooters* en tercera persona como *Dead To Rights*, *Uncharted 2* o *Quantum Theory*?**
**Mikami:** Creo que en el sentido de la velocidad, además del ritmo y su mecánica, que lo acercan más al género de acción que al *shooter*.

**¿Qué escenarios podremos ver en el juego además de los que ya se han mostrado hasta el momento?**
**Mikami:** Habrá confrontaciones en vehículos, una lucha en una autopista colapsada y una batalla en gravedad cero, entre otras sorpresas.

**¿Qué piensa de las pobres ventas que tienen los juegos diseñados para la audiencia *hardcore*?**
**Mikami:** El *hardcore*, por definición, no es un género para un mercado masivo, así que pienso que es normal que las ventas no sean tan buenas. En ***Vanquish*** tenemos un modo Automático, que hará que todo el mundo disfrute el juego. Por otro lado, también ofrecemos un modo *God Hard*, que sólo una pequeña porción de los jugadores será capaz de completar.




Los personajes se han rediseñado hasta hacernos dudar de si estos serán Reptile y Johnny Cage... aunque lo parezcan.

Los efectos de los personajes cibernéticos parecen estar cuidados para darles un entrañable aire noventero.

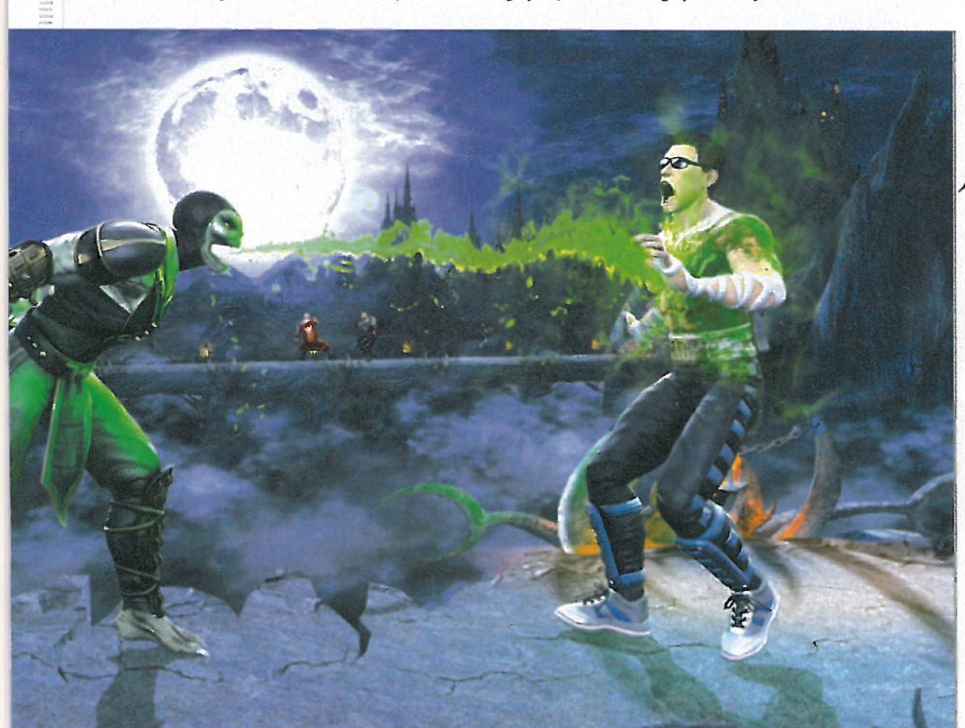
## ESTE ESCENARIO ME RESULTA FAMILIAR...

En otro paso para distanciarse del estilo de MK Vs. DC Universe, los escenarios de combate de aquel juego (estupendos pero algo impropios de la saga) desaparecen para retornar al inconfundible estilo clásico de Mortal Kombat: abismos, mazmorras y neblina.

A los habitualmente violentos Fatalities que distinguen a cada personaje (Boon asegura que cada personaje será único y tendrá características perfectamente distintivas, no sólo en los golpes), se suman los golpes con rayos X.

## VIEJOS CONOCIDOS

El argumento de este nuevo *Mortal Kombat* no deja lugar a dudas: viaje al pasado, a las tres primeras entregas de la serie, para reformularlo todo. O como dice *Ed Boon*: si tienes un personaje favorito en esas tres primeras entregas, posiblemente esté entre los 26 luchadores disponibles de este nuevo *Mortal Kombat*. ¿Has decidido cuál es el tuyo?





PS3

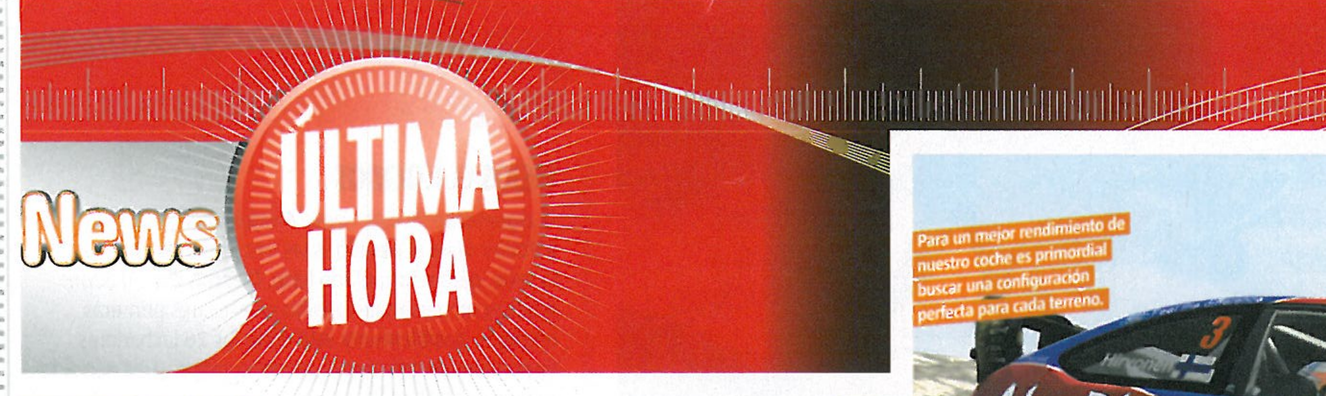
Compañía
**Warner Bros. Interactive**
Programador
**NetherRealm Studios**
Género
**Lucha**




# Mortal Kombat

**Viajes al pasado, reformulación del argumento de la serie, nuevos Fatalities, regreso a las 2D... el nuevo MK te hará llorar de nostalgia.**

Normalmente usamos los argumentos de los juegos como mero complemento en los juegos. Pero en el punto de partida del nuevo ***Mortal Kombat*** (que parece haber perdido definitivamente el 9 del título) hay un virus que se extiende por el resto de sus elementos, desde la estética a la mecánica. Este ***Mortal Kombat*** desarrollado por **NetherRealm Studios** (restos de la desaparecida **Midway** dirigidos por uno de los creadores primigenios de la saga, *Ed Boon*) arranca cuando *Raiden*, el hechicero defensor de nuestra dimensión, está a punto de ser derrotado por el malvado *Shao Kahn*. En ese momento, manda un aviso de lo que puede pasar al *Raiden* del pasado, y este *Raiden* va cambiando los sucesos que todos conocemos y que afectan a los primeros tres juegos de la serie. Un guiño al pasado que sirve para devolvernos al género en el punto en el que vivía su máximo esplendor.
Por ello, este nuevo ***Mortal Kombat*** tiene lugar en 2D: el motor gráfico, los escenarios y el modelado de los personajes, por supuesto, serán en 3D, pero el estilo de juego será bidimensional. Es una de las peticiones que más insistentemente recibía *Ed Boon* por parte de los seguidores de la serie. Por supuesto, dejamos de lado el tono más familiar de *Mortal Kombat Vs. DC Universe*, y vuelven los *Fatalities* en toda su sanguinolenta gloria: *Boon* garantiza que serán los más atroces de la serie, y por lo poco que hemos visto del juego en movimiento, todo apunta a que su promesa se verá cumplida.
Y más novedades: habrá un modo de combates en equipo y un nuevo marcador de energía que podrá desatar golpes de estilo rayos X. Unas cuantas novedades para un juego que, a pesar de su aspecto tradicional, parece llegar con furia moderna. John Tones


















Compañía **Black Bean Games**
Programador **Milestone**
Género **Conducción**



# WRC



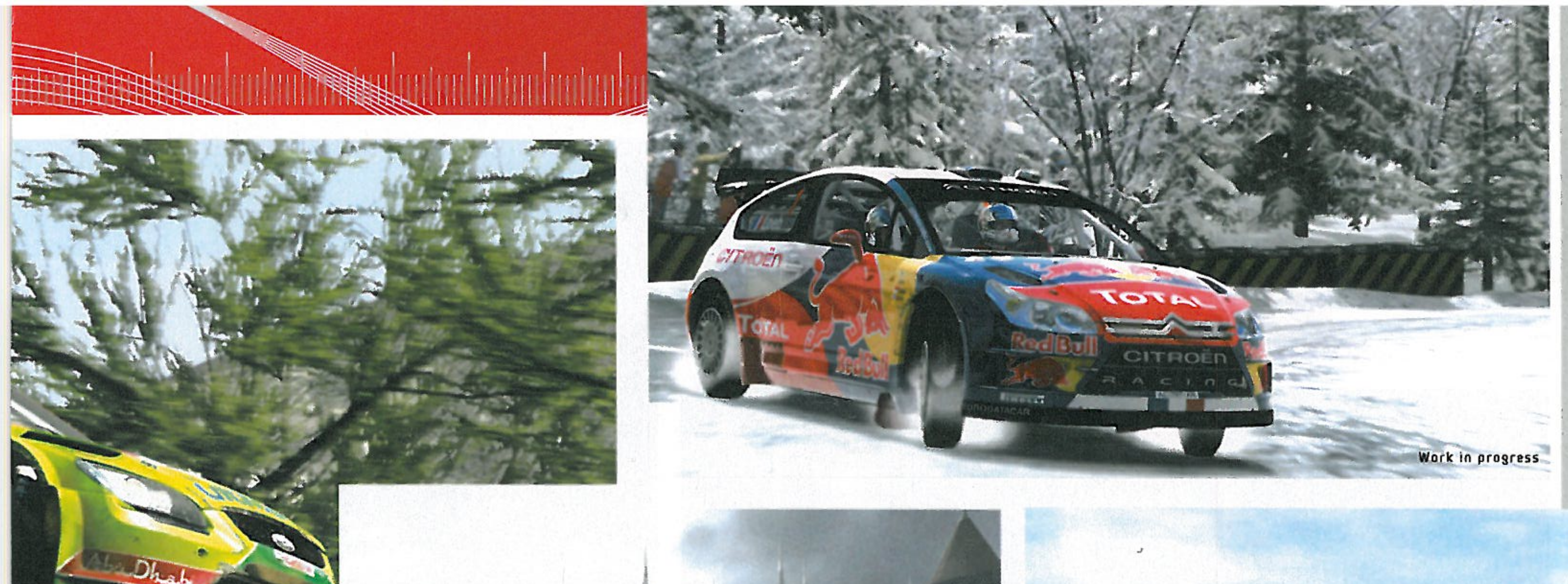
## El Campeonato Oficial de Rallies renace en videojuego para ofrecer, la que promete ser, la experiencia más realista jamás vista en el género

Tras una larga espera, el videojuego oficial de la *FIA World Rally Championship* regresa cargado de novedades y aprovechándose de la tecnología de **PlayStation 3**. **Black Bean Games** ha delegado el desarrollo a **Milestone**, el estudio italiano con experiencia en la serie *SBK* y *MotoGP*, que prometen simulación, espectáculo y buena jugabilidad para la vuelta del videojuego. Como es de esperar el título contará con todos los coches licenciados, conductores y co-pilotos de la temporada actual de la *WRC 2010*. Esto queda representado en 78 circuitos, divididos en 13 países diferentes, 550 kms de trazado y más de 40 tipos de superficies. El contenido se amplía gracias a la inclusión de las clases *Production WRC*, *Super 2000 WRC* y *Junior WRC*.

En modos de juego el título viene muy bien servido, porque incluye el estreno del modo Camino al WRC, un modo carrera donde deberemos empezar desde lo más bajo con un equipo propio para ir ascendiendo, sin olvidar tener conversaciones con los patrocinadores y conseguir la victoria en los campeonatos regionales hasta llegar a la cumbre. Tendremos cinco modos más para un jugador, donde destaca el Campeonato y la Academia WRC. Completar los 50 trofeos diferentes no será una tarea fácil gracias a la apuesta por la simulación en todos sus apartados. Aunque sin duda uno de los modos estrella es el multijugador con hasta 15 usuarios compitiendo en distintos trofeos y campeonatos. Suma importancia tendrán los efectos visuales, con un sabio uso de las inclemencias metereológicas en carrera y trazados que representan fielmente los ecosistemas de los distintos países en los que compitamos. Los coches sufrirán daños dinámicos registrando desde golpes, arañazos, abolladuras y hasta desprendimientos de piezas como cristales e incluso puertas. ***WRC 2010*** llegará el próximo 8 de octubre cargado de velocidad y espectáculo sobre cuatro ruedas. *DaWei*

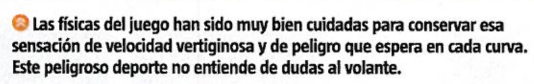








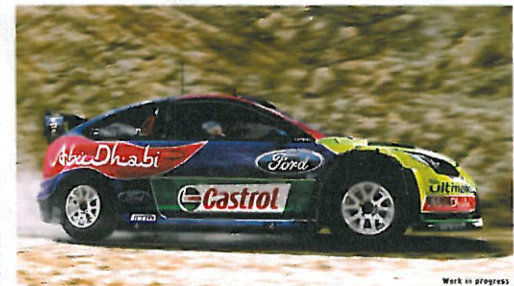


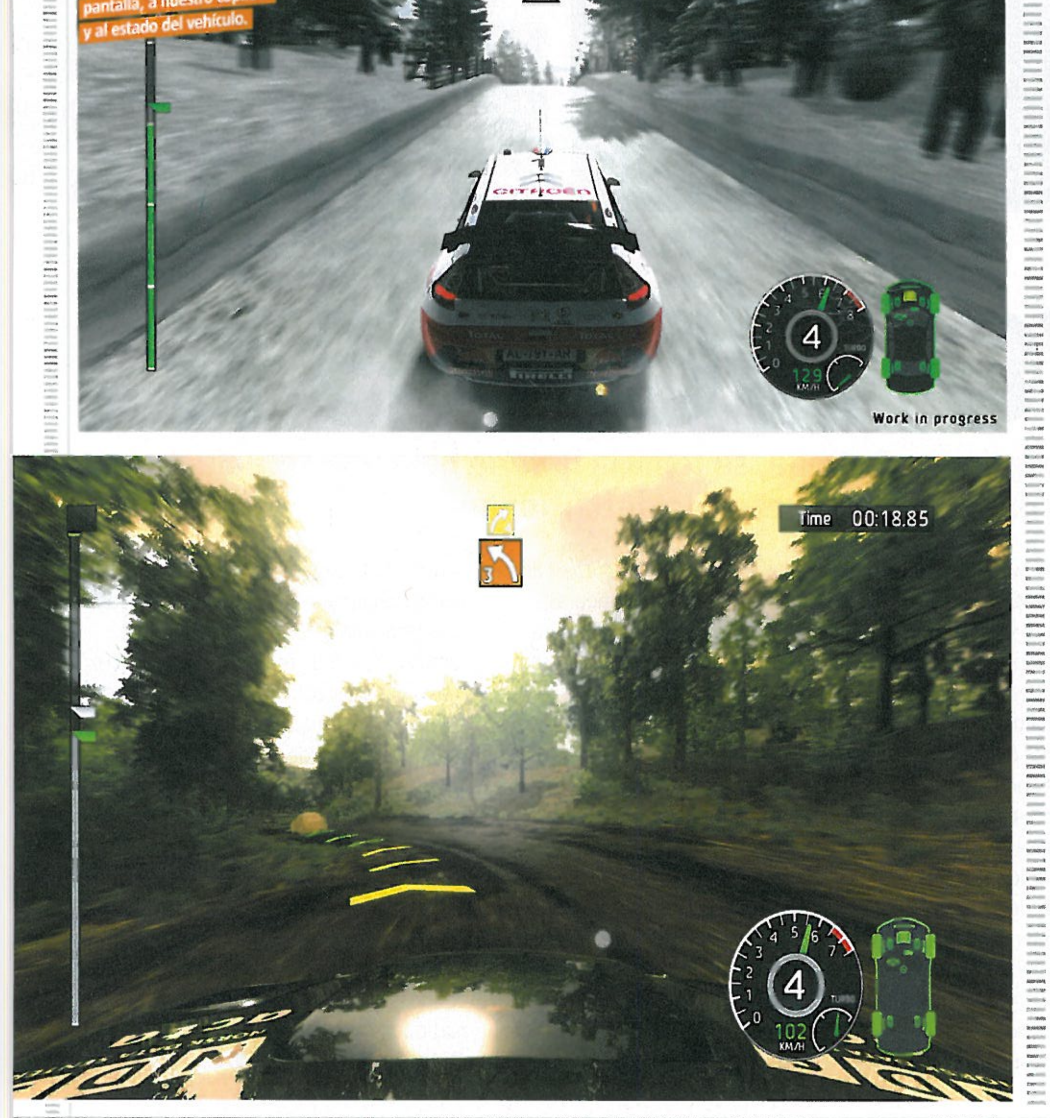


Las físicas del juego han sido muy bien cuidadas para conservar esa sensación de velocidad vertiginosa y de peligro que espera en cada curva. Este peligroso deporte no entiende de dudas al volante.



Debemos prestar atención a las indicaciones de la pantalla, a nuestro copiloto y al estado del vehículo.



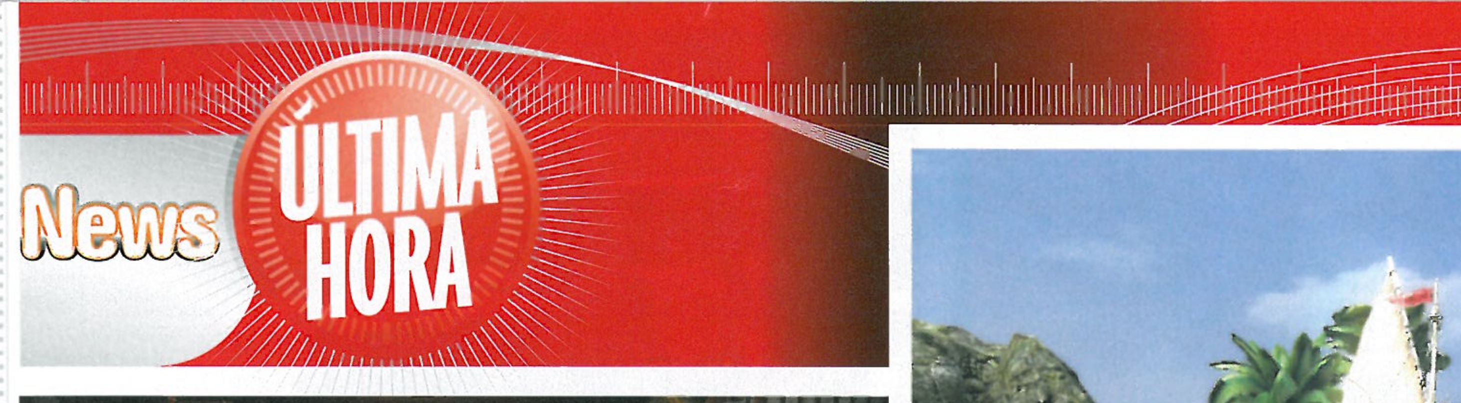







## TODAS LA SUPERFICIES

Asfalto, nieve, barro, grava o hielo tendrán su particular protagonismo en el juego. El vehículo se controlará de manera diferente en cada terreno. Si dominamos las características de cada superficie, seremos el candidato número uno a la victoria.








Usando un pequeño velero podremos llegar a zonas únicas, como una paradisíaca isla al norte que esconde algún secreto.









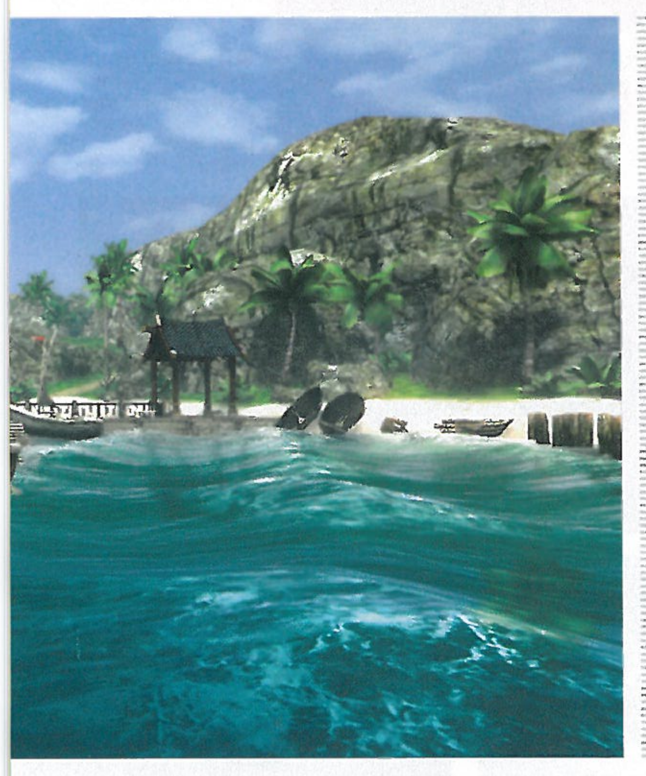

Compañía
**Koch Media**
Programador
**Reality Pump**
Género
**RPG/Aventura**

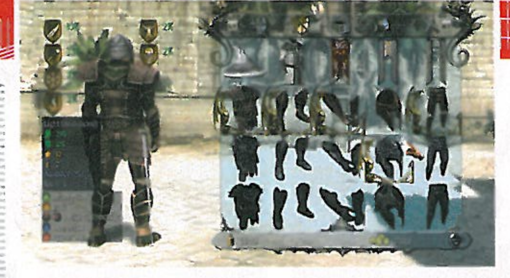
# Two Worlds II

## Ante la criticada primera entrega, se reinicia la serie bajo una secuela repleta de novedades que prometen no decepcionar

Aunque el primer *Two Worlds* no salió en **PlayStation 3**, ésta segunda parte sí hará su aparición con un título ambicioso y repleto de novedades. Tres años de desarrollo han dado para la creación de un nuevo motor para el juego bautizado como *GRACE*, que tendrá como principal beneficiario a la jugabilidad. Además de poder crear a nuestro héroe, se nos permite una gran libertad de acción y de exploración que viene dada gracias a las más de 100 misiones, que nos llevarán un mínimo de 20 horas contando sólo las principales. El desarrollo del personaje se lleva en el árbol de habilidades, pudiendo elegir la clase de nuestro héroe entre las seis disponibles. También hay espacio para los *puzzles*, desde típicos minijuegos de abrir cerraduras, pasando por otros donde debemos usar objetos del escenario y hasta un curiosa forma de ganarse la vida tocando la guitarra o especulando con objetos. Las posibilidades se potencian por el llamado sistema *CRAFT* que permite crear nuestras propias armas y armaduras, aunque lo más destacado es el sistema de cartas para crear hechizos usando distintos elementos, dando como resultado más de 1.035 combinaciones. El extenso mapeado nos ofrece escenarios ambientados en distintos ecosistemas que podremos recorrer a pie, a caballo, por teletransporte o en barco. Otra forma de descubrir el escenario es usando el llamado *Oculus*, un ojo mágico que nos permite explorar de forma espiritual la zona a nuestro antojo. El sistema de combate también ha sufrido mejoras, siendo ésta vez más dinámico y con mayores opciones. La trama del juego es mucho más elaborada y profunda que la de su antecesor y estará acompañada de voces en inglés pero con subtítulos en castellano. El juego incluirá un modo multijugador que nos permite participar en combates contra otros jugadores, en modos donde crearemos nuestra ciudad y, quizás el más interesante, un modo Misión con desafíos exclusivos donde hasta ocho usuarios podrán participar. ***Two Worlds II*** se pondrá a la venta a finales de septiembre. DaWei









## GANÁNDOSE LA VIDA

Además de explorar, luchar y subir de nivel, debemos conseguir dinero para adquirir nuevas armas y poder avanzar con garantía por la historia. Para ello los desarrolladores han ideado una serie de minijuegos que nos van a permitir ganar dinero tocando la guitarra al más puro estilo Guitar Hero, especular con objetos o superar misiones secundarias.



El nivel de exploración será tan alto que nos permitirá subir a las azoteas de los edificios para contemplar la ciudad, buscar caminos alternativos o encontrar secretos. Eso sí, un paso en falso y...

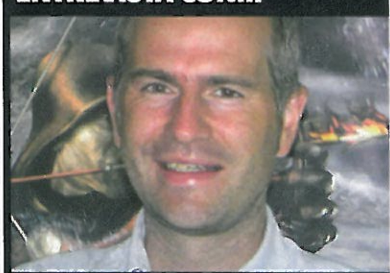






La recreación del escenario se compone de todo lujo de detalles y sus propias características exclusivas.

## ENTREVISTA CON...



# JÖRG SCHINDLER

*PR Director de Zuxxez*

**¿Qué diferencias existen entre el sistema de combate del primer juego con esta segunda entrega?**
Esta entrega está mucho más enfocada al combate, con un mayor número de movimientos. De hecho dependiendo de tu posición en los combates podrás realizar movimientos específicos. En todo caso, el peso de los combates en el total del juego se distribuye a partes iguales con la exploración y la aventura.

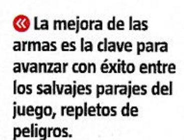
**¿Nos puedes contar un poco más sobre el modo multijugador?**
Habrá tres modos distintos. Uno de ellos es el *Quest Mode*, donde hasta 8 jugadores podrán jugar en misiones resolviendo tareas concretas. Otro modo es el *Arena*, enfocado por completo al combate entre los usuarios. Y el otro modo es el *Village*, que permite crear una ciudad pudiendo invitar después a nuestros amigos para que la visiten.

**¿A qué tipo de audiencia va dirigido *Two Worlds 2*?**
Sobre todo al jugador *hardcore*. Aunque los tutoriales incluidos en el juego van a permitir a cualquier jugador hacerse fácilmente con la experiencia de juego.

**Por otra parte, el CEO de Reality Pump, Miroslaw Dymek, nos contó vía e-mail un poco más sobre el desarrollo del juego en PlayStation 3:**
Como cualquier otro dispositivo, **PS3** tiene sus requerimientos específicos con los que tienes que trabajar. Comenzamos desde el principio del desarrollo con un equipo especial enfocado a **PS3** para así ser capaces de sacar lo mejor del sistema. Hemos invertido muchas horas de desarrollo hasta que conseguimos la más efectiva combinación entre **PlayStation 3** y nuestro motor gráfico *GRACE*.





La mejora de las armas es la clave para avanzar con éxito entre los salvajes parajes del juego, repletos de peligros.

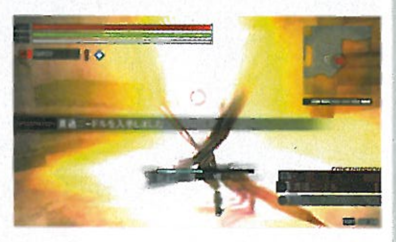


La bestias de God Eater Burst serán enormes y vencerlas todo un reto.









No todo será luchar, ya que podremos hablar con personajes controlados por la CPU o con otros jugadores humanos.




Compañía
**Namco Bandai**
Programador
**Project G.E.**
Género
**Acción**

# God Eater Burst

## La versión mejorada del exitoso God Eater llegará finalmente a Europa con nuevas implementaciones jugables y un mayor número de misiones

El aclamado juego de acción y supervivencia de **Namco Bandai** que ha triunfado en Japón en los últimos meses va a llegar a nuestro país en su versión mejorada llamada ***God Eater Burst***. Esta nueva y original *IP* de **Namco Bandai**, que ha causado gran revuelo en Japón, recoge los elementos más característicos de *Monster Hunter* y los lleva a otra dimensión. Las demandas de los jugadores occidentales han surtido efecto porque el juego llegará a occidente a lo largo de 2011, recibiendo la version mejorada con todas sus nuevas implementaciones. En ***God Eater Burst*** tendremos más del doble de misiones respecto al juego original, que van a exigirnos un pensamiento rápido a la hora de realizar movimientos tácticos y de preocuparnos de las habilidades de nuestros personajes, de las armas que portemos y de los enemigos que tengamos enfrente. Además, el original *Prey Attack* añade un nuevo nivel estratégico ya que permitirá a los jugadores transformarse en el modo *Burst*.

El argumento no puede ser más atractivo, y es que nos embarcaremos en una aventura donde la supervivencia humana estará en juego. La Tierra ha sido devastada por unas extrañas y horribles criaturas mutantes llamadas los *Aragami*, y la única forma de vencerlas son con las armas *God Arc* y sus portadores, los *God Eaters*. Como es habitual en este tipo de juegos se nos permitirá crear a nuestro propio personaje, pudiendo incluso personalizar las armas y hasta la munición que utilicemos. Las criaturas que nos harán frente serán de una gran variedad, requiriendo trabajo en equipo para eliminarlas. Así podremos aliarnos con la CPU en grupos, reunirnos con hasta cuatro amigos por *ad hoc* o usar la aplicación *ad-hoc Party* de **PSP** para el juego cooperativo. Su éxito en ventas y su buena acogida en Japón promete expandir la nueva fiebre *God Eater* a Europa en 2011, y en exclusiva para **PSP**. DaWei



PlayStation

# Store

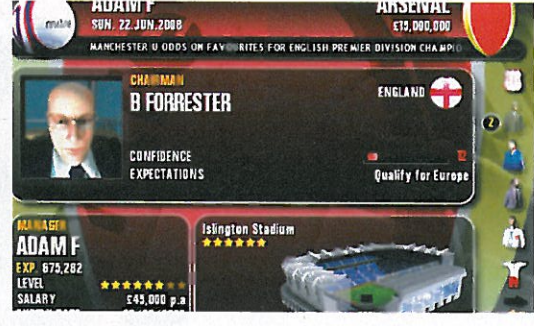
**Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...**

## Juegos descargables de PS3



**EARTHWORM JIM HD**
**GAMELOFT, 9,99 €.**
Uno de los grandes clásicos de las plataformas de la época dorada de los 16 bits regresa con el apartado gráfico adaptado a los nuevos tiempos.

**DEATHSPANK**
**HOTHEAD STUDIOS, 12,99 €.**
La jugabilidad de la saga Diablo se reúne con el humor de Monkey Island en este arcade RPG único.




**PREMIER MANAGER**
**ZOO DIGITAL, 17,99 €.**
Conviértete en el presidente de un club de fútbol y llévalo a la victoria en este simulador de gestión.



**LITTLE BIG PLANET**
**SONY C.E., 26,99 €.**
Uno de los títulos más originales de la historia por fin ve la luz en formato descargable en PlayStation Store.




**GUNDEMONIUM COLLECTION**
**ROCKIN AROUND, 12,99 €.**
Tres matamarcianos clásicos en 2D componen la oferta de esta colección que satisfará a los fans del género.

## Demos de PS3



1. BLUR (MULTIPLAYER DEMO)



2. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS



3. MADDEN NFL 11

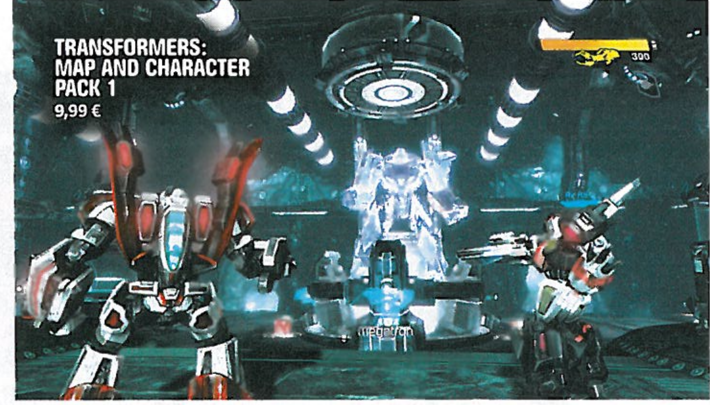


4. FLOWER



5. COD: MODERN WARFARE 2 CLIFFHANGER DEMO

## Contenido adicional para tus juegos de PS3



TRANSFORMERS: MAP AND CHARACTER PACK 1
9,99 €



MODNATION RACERS: NUKULAR PACK
1,75 €



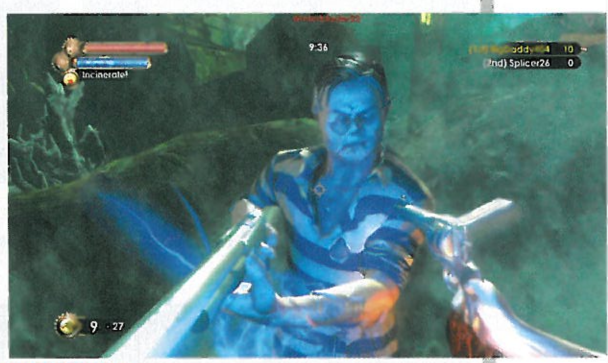
TIGER WOODS PGA TOUR 11: RIVIERA CC
3,99 €

### Más Complementos

1. LITTLEBIGPLANET: CONJUNTO DE PRENDAS MARVEL 3
5,99 €
2. PAIN: PINBALL (ABUSEMENT PARK)
1,99 €
3. SUPER STREET FIGHTER IV: SUPER COMPLETE ALTERNATE COSTUME PACK
17,99 €
4. CLASH OF THE TITANS: ATHENA'S REQUEST
Gratis
5. ZEN PINBALL: MARS TABLE
1,99 €
6. TRINE: NEW LEVEL PACK PATH TO NEW DAWN
1,99 €



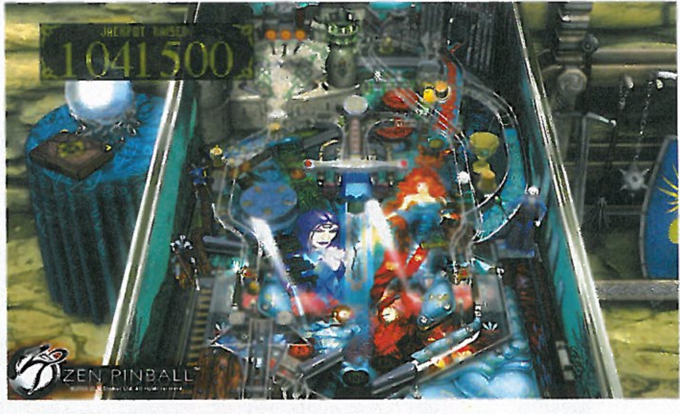
LOST PLANET 2: RUSH ARENA
2,99 €



BIOSHOCK 2: THE PROTECTOR TRIALS
3,99 €

## PlayStation Plus (Agosto)

Cada mes te ofrecemos todos los lanzamientos y ofertas con los que cuentan los suscriptores de este genial y exclusivo servicio de PlayStation Network. Si aún no eres socio, quizás lo que viene a continuación te ayude a dar el paso.




ZEN PINBALL
Gratis



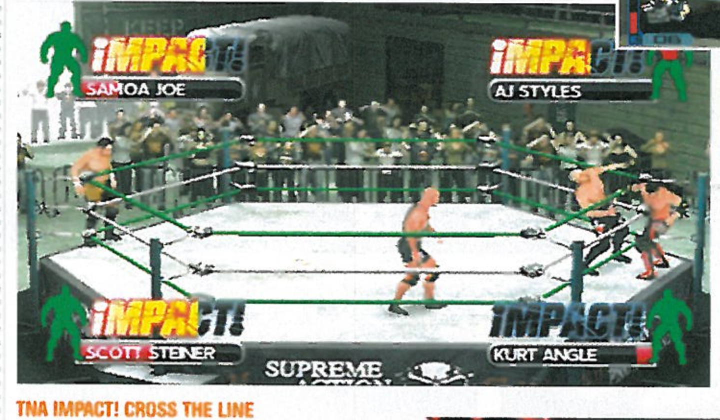

MEDIEVIL (PS3-PSP)
Gratis

### Y además...

1. BLAST OFF (MINI)
Gratis
2. ALIEN ZOMBIE DEATH (MINI)
Gratis
3. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - SPECACT KIT UPGRADE SET
Gratis
4. INFAMOUS (JUEGO DE PRUEBA)
Gratis
5. MUSHROOM WARS (JUEGO DE PRUEBA)
Gratis
6. ZEN PINBALL EARTH DEFENSE TABLE (20%)
7. WARHAWK TRIPLE COMBO PACK (50%)
8. GT CLUB PS3/PSN (50%)
9. WIPEOUT HD FURY (20%)
10. MOTORSTORM PACIFIC RIFT: ADRENALINE PACK
Gratis
11. TEMAS DINÁMICOS: PLAYSTATION PLUS Y CLOCK
Gratis
12. AVATAR HEAVY RAIN
Gratis

# Juegos descargables de PSP




TNA IMPACT! CROSS THE LINE
SouthPeak Interactive, 29,99 €.



PROCYCLING 2010
Focus Interactive, 29,99 €.

## Más Descargables

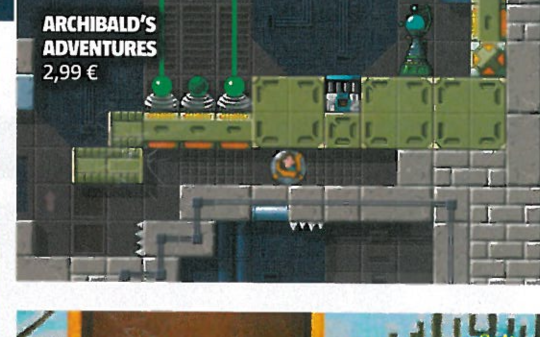
1. HARRY POTTER Y L.O.D.F. 19,99 €
2. HARRY POTTER Y E.C.D.F. 19,99 €
3. GROOVIN' BLOCKS 7,99 €
4. RIDGE RACER 19,99 €

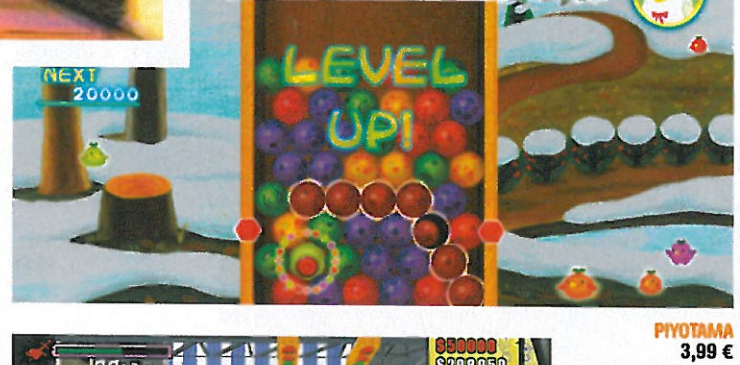



GRAVITY CRASH
JustAddWater, 7,99 €

# Minis



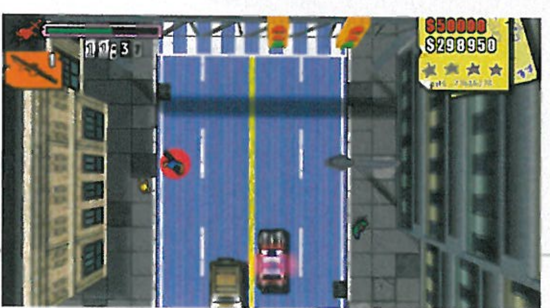




PIYOTAMA
3,99 €

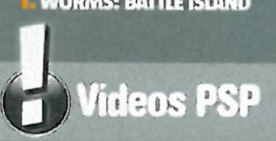
## Más Minis

1. PALLURIKIO 3,99 €
2. STAR HAMMER TACTICS 2,99 €
3. ARCTIC ADVENTURES: POLAR'S PUZZLES 3,99 €
4. BRICK BREAKER 2,99 €
5. WIDGET'S ODYSSEY 2 1,99 €
6. LABYRINTH 2,99 €
7. TETRAMINOS 2,99 €



CAR JACK STREETS
3,99 €

## Demos PSP



1. WORMS: BATTLE ISLAND

## Videos PSP



1. ARMORED CORE 3

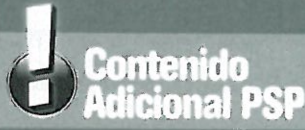


2. OBSCURE: THE AFTERMATH




3. PIYOTAMA

## Contenido Adicional PSP



1. SOCOM FIRETEAM BRAVO 3 GRATIS



2. TOY STORY 3 1,99 €




3. BUZZ! QUIZ WORLD 3,99 €









**OFICIAL.** En el blog oficial de PlayStation España entérate de las últimas noticias del mundo PlayStation ***blog.es.playstation.com/***

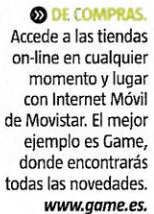
**REDES SOCIALES.** Busca el grupo Revista Oficial PlayStation en Facebook para encontrar la última información sobre nuestra revista

**CONEXIÓN.** Sólo tendrás que conectar el Módem USB de Movistar para empezar a navegar desde cualquier lugar a toda velocidad por la red.

# Siempre conectado

## Movistar te propone la mejor alternativa para conectarte a la red allá donde estés este verano y el resto del año

**MODEM USB.** Pequeño y discreto, destaca por su facilidad de uso a la hora de la instalación y utilización.



Para no perder nunca la conectividad a Internet, algo que en los tiempos que corren es totalmente imprescindible, conéctate con **Internet Móvil de Movistar** porque su excelente cobertura te permitirá seguir on-line desde cualquier lugar. Tanto si eres un navegante intensivo como si solo quieres conectarte de vez en cuando, **Movistar** tiene una tarifa que se adapta a ti: puedes elegir entre sus Tarifas Planas reales con las que sabrás exactamente lo que pagas a final de mes, sin sorpresas en la factura y que ofrecen una excelente relación calidad-precio para los que hacen un gran uso de todos los servicios de Internet: mensajería instantánea, navegación por webs, redes sociales, descarga y envío de documentos, música, vídeos, etc... o Internet Móvil Prepago para aquellos que disfruten de un uso más ocasional, es ideal para probar el servicio, ya que solo pagas cuando te conectas y recargas la tarjeta SIM de tu modem cuando lo necesites. Ya no tienes excusa para no estar al día con todo lo que sucede en la red de redes, visitar nuestra página en *Facebook* para tener la última información sobre videojuegos o estar en contacto con tus amigos. Vayas donde vayas, el **Internet Móvil de Movistar** es tu mejor opción para no quedarte sin conexión.




**DE COMPRAS.** Accede a las tiendas on-line en cualquier momento y lugar con Internet Móvil de Movistar. El mejor ejemplo es Game, donde encontrarás todas las novedades. ***www.game.es.***

**MÚSICA.** Vive los festivales más importantes y estate el tanto de los eventos más punteros, como el FIB ***http://fiberfib.com/***




## Las webs más potentes

**Con Internet Móvil de Movistar estarás conectado con tu portátil estés donde estés y podrás seguir todas las novedades de los juegos que se avecinan para las consolas de Sony C.E. Próximos bombazos como Assassin's Creed: La Hermandad, Star Wars: El Poder de la Fuerza II o Gran Turismo 5, el título de conducción más esperado, cuya página podéis encontrar en *www.gran-turismo.com.***




Analizamos todos los lanzamientos







14,99 €




Las disparatadas acrobacias están a la orden del día gracias a un ingenioso diseño de rampas y trampolines creados única y exclusivamente para hacer volar a Joe.

Lo mejor del juego es que el realismo no existe: por muy fuertes que sean los trompazos, siempre habrá una providencial piscina para salvar la vida de nuestro héroe.

Test

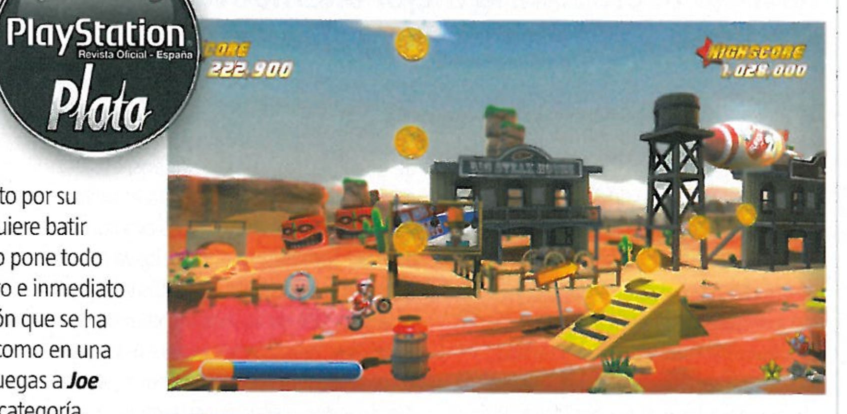
RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

# JOE DANGER

Género **Acción**
Compañía **Hello Games**
Desarrollador **Hello Games**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

***Joe Danger*** sorprende desde el primer momento por su honestidad: no quiere revolucionar nada, no quiere batir récords de ventas, no quiere hacer historia. Solo pone todo su esfuerzo en resultar lo más divertido, asequible, intuitivo e inmediato posible. Y lo consigue con tanta sencillez y despreocupación que se ha convertido en uno de los imprescindibles de *PS Store*, así como en una de las apuestas más infalibles para pasar este verano. Si juegas a ***Joe Danger***, se te pasarán las horas con diversión de primera categoría. Tan sencillo y a la vez tan complejo como eso.

***Joe Danger*** cuenta cómo una antigua gloria de la motocicleta acrobática decide regresar a primera línea de fuego, y deberemos ayudarle en su reconquista del favor del público. Para ello, Joe tendrá que superar pruebas de velocidad, habilidad, valor y destreza a lomos de su moto: contrarreloj, recogida de estrellas, acumulación de puntos a base de acrobacias, competiciones contra otros descerebrados de las dos ruedas... El ambiente colorista y la desvergonzada apuesta por la diversión pura y la velocidad sin monsergas son francamente adictivos, y al hecho de que controlar a Joe se aprende en un par de partidas (aunque dominar el complejo mundo de las acrobacias es algo más dificultoso) se suma un multijugador muy divertido, un sistema de desbloqueo de nuevas pruebas exigente pero no asfixiante y un editor de niveles accesible y potente. Lo dicho: uno de los juegos imprescindibles de *PS Store*. *John Tones*







Como resulta fácil de imaginar, uno de los grandes atractivos de Joe Danger es su multijugador. Tanto en los circuitos existentes como en aquellos que generes con el editor de pistas podrás desafiar a tus amigos en infernales carreras a todo trapo.

## EVALUACIÓN

Si piensas que 14'99 euros es demasiado caro para un juego de PS Store, piénsalo dos veces. Te sorprenderás repitiendo los niveles una y otra vez no para mejorar puntuaciones o desbloquear retos, sino por la mejor de las razones: es muy divertido.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 8,0 | 9,3 | 8,5 | 8,5 | 9,2 |

El estilo cartoon y colorista es perfecto para el jovial espíritu del juego.

No creas que acabarás Joe Danger en un par de horas. Además, repetirás.

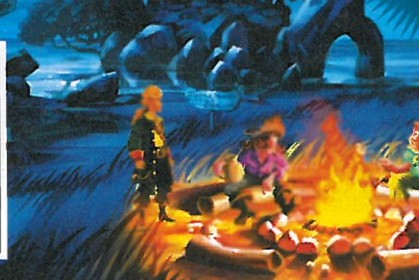
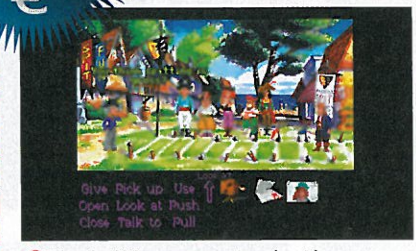
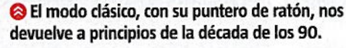





Podrás saltar entre los gráficos originales (derecha) o el nuevo look, con sólo pulsar un botón del pad de PlayStation 3.



9,99 €

El modo clásico, con su puntero de ratón, nos devuelve a principios de la década de los 90.



El mítico concurso de escupitajos sigue en nuestra memoria, 19 años después.

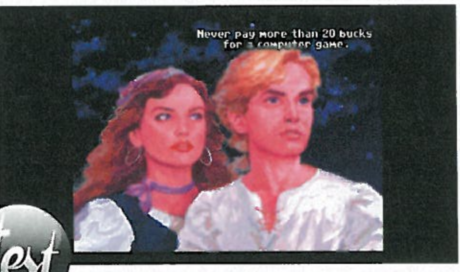









DEMO JUGABLE En PlayStation Store




**BIENVENIDOS A MELÉE ISLAND**

En la Store también encontrarás el remake del primer Monkey Island, aunque el remozado gráfico no está tan logrado como en la secuela. Aun así, un clásico que no debes perderte.

Test

# MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION
## LECHUCK'S REVENGE

Género **Aventura gráfica**
Compañía **LucasArts**
Desarrollador **LucasArts**
Distribuidor **LucasArts**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**

*SCUMM*, *iMUSE*... términos que quizás no suenen demasiado a las nuevas generaciones, pero que traerán gratos recuerdos para todos aquellos que disfrutábamos con las memorables aventuras gráficas con las que **LucasArts** alegró los ordenadores domésticos a finales de los 80 y principios de los 90. Aunque el género lleva una década muerto, **LucasArts** se ha propuesto recuperar aquellas joyas remozándolas con un nuevo entorno gráfico, aunque sin olvidar incluir un modo clásico para deleite de mitómanos y fans del pixel.

***Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*** siempre ha formado parte de las listas de las mejores aventuras gráficas de la historia. Su humor, lo enrevesado de sus *puzzles* y el encanto de unos personajes inolvidables permanecen frescos en este espectacular *remake*, que además se permite incluir comentarios de audio, subtitulados en castellano, a cargo de los tres genios que crearon el original: *Tim Schafer*, *Ron Gilbert* y *Dave Grossman*. Con sólo pulsar un botón podrás elegir entre el nuevo entorno gráfico (y la nueva forma de interactuar con los objetos y los personajes, usando distintos botones del *pad* de **PS3**) o el modo clásico, con sus entrañables gráficos de 16 *bits* y manejando el puntero del «ratón» con el *joystick* analógico.

Por menos de 10 Euros podrás rememorar uno de los capítulos más gloriosos de la historia de los videojuegos, mientras usas las neuronas para algo más que disparar sobre todo lo que aparece en pantalla. *Nemesis*

## EVALUACIÓN

Todo un banquete para fans del retro, amantes de las aventuras y gente de bien en general. Esperemos que los esfuerzos de LucasArts no acaben aquí y pronto podramos reencontrarnos con Maniac Mansion, The Day Of The Tentacle o Grim Fandango.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,4 | 8,0 | 9,0 | 7,0 | - | 9,0 |

Rediseñado bastante acertado, aunque el modo clásico es irresistible.

Puzzles enrevesados, diálogos chispeantes y una jugabilidad mítica.






Analizamos todos los lanzamientos



14,99 €



Los enemigos de final de fase siguen los patrones de los títulos clásicos con una serie de rutinas que se repiten.







RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce




# SHANK

Género **Acción**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **Klei Entertainment**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Inglés**

Regocijándose de placer en sus oscuras estancias deben de estar los miles y miles de seguidores de los videojuegos más clásicos. Y es que a *Scott Pilgrim* y *DeathSpank* viene a sumarse este ***Shank***, obra casi de artesanía del pequeño grupo de programación canadiense **Klei Entertainment** de fama mundial gracias a su anterior trabajo *N+*, todo un éxito en la esfera *indie*. Su nueva producción para *PS Store* es un *beat'em-up* con todas las de la ley, completamente bidimensional (es decir, que sólo podremos avanzar o retroceder, ya que los escenarios no tienen profundidad) e inspirado, según sus creadores, en las novelas gráficas del género y en los títulos clásicos de los noventa. En el juego controlamos al protagonista que da nombre al mismo, un «machote» armado hasta los dientes en una autoparódica historia de acción, sangre y venganza.

*Shank* cuenta con variadas formas de despachar a los enemigos que van apareciendo (un par de cuchillos, armas de fuego e incluso una sierra mecánica) que podrá ir combinando a su antojo con otros movimientos como el agarre. Las plataformas también hacen acto de presencia aunque en menor medida, pero sin duda lo que más llama la atención es su espectacular estilo gráfico, que parece sacado de un cómic y que se olvida de los «pixelazos» de otros títulos para ofrecer todo un espectáculo en alta resolución. Como añadido, su modo Cooperativo local para dos jugadores supone una alternativa muy interesante. **O** ***Last Monkey***



El modo cooperativo local para dos jugadores es independiente del principal.







**Si lo tuyo es la jugabilidad añeja pasada por el tamiz de la nueva generación en lo que a gráficos se refiere, encontrarás en este Shank la respuesta a tus plegarias veraniegas. Diversión en estado puro sin más pretensiones.**

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,1 | 8,8 | 9,0 | 8,9 | - | 9,0 |

Es como ver un cómic en movimiento. La animación también es genial.

No es un juego largo, pero sus varios modos te mantendrán entretenido.

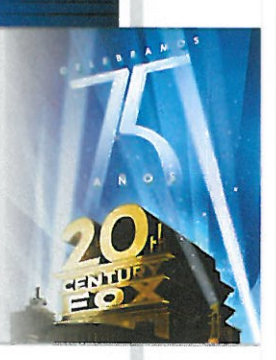
20th Century Fox
HOME ENTERTAINMENT

News

Descubre todos los lanzamientos mensuales

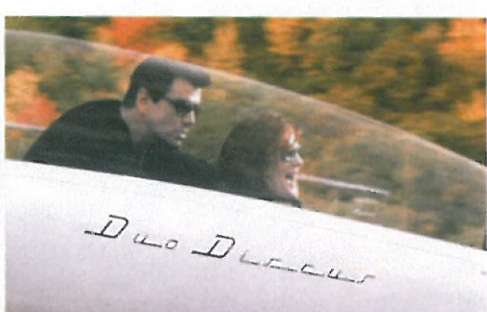
SEPTIEMBRE/10

# TESOROS FOX EN BLU-RAY




**EL LEGENDARIO ESTUDIO SIGUE CONMEMORANDO SUS TRES CUARTOS DE SIGLO DE VIDA CON EL ESTRENO EN ALTA DEFINICIÓN DE SEIS CLÁSICOS QUE YA FORMAN PARTE DE LA HISTORIA DEL CINE.**



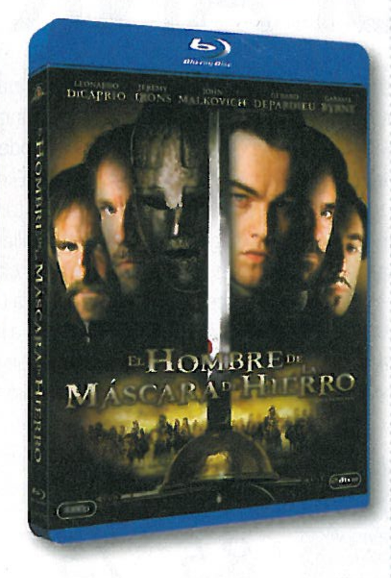



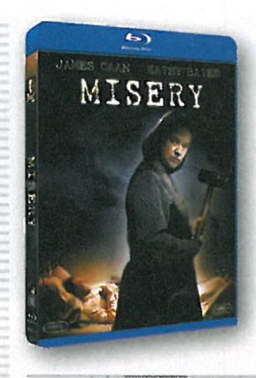
## EL SECRETO DE THOMAS CROWN

John McTiernan (La Jungla de Cristal) explota al máximo la innegable química entre los protagonistas (Pierce Brosnan y Rene Russo) de esta deliciosa combinación entre thriller y comedia. Crown (Brosnan) es un millonario que lo tiene todo. Y lo que no puede comprar, lo roba. Como un cotizado Monet, sustraído de un museo de Nueva York. La investigadora Banning (Russo) no descansará hasta demostrar la culpabilidad de Crown. Lo que no podía sospechar es que acabaría enamorándose de este ladrón de guante blanco.

## EL HOMBRE DE LA MÁSCARA DE HIERRO

Un trío de estrellas (Jeremy Irons, Gerard Depardieu y John Malkovich) dan vida a los legendarios Mosqueteros, decididos a liberar Francia de la tiranía de Luis XIV (Leonardo DiCaprio). Sólo D'Artagnan (Gabriel Byrne), fiel al rey, se cruza en su camino. Y la clave de todo parece residir en un misterioso prisionero oculto bajo una máscara de hierro. Este BD ofrece toneladas de extras, desde el comentario de audio del director (Randall Wallace, también guionista de Braveheart) hasta documentales y storyboards.




## MISERY

Rob Reiner (La Princesa Prometida) adapta una de las novelas más terroríficas de Stephen King. Tras sufrir un accidente, un conocido novelista (James Caan), acaba en la casa de una maniaca admiradora (Kathy Bates, ganadora del Oscar por este papel). Tremenda.



## EL DIARIO DE ANA FRANK

Ganador de tres Oscar, este clásico debuta en BD con un verdadero arsenal de contenidos añadidos: Making Of, comentarios de audio, documentales, pruebas de cámara... George Stevens firma esta historia real que sigue conmoviendo como en el primer día de su estreno.




## KALIFORNIA

El viaje de Brian (David Duchovny) y Carrie se convierte en un infierno tras recoger a la pareja interpretada por Brad Pitt y Juliette Lewis. Poco a poco, mientras conducen hacia el Oeste, irán descubriendo la naturaleza violenta de Early Grace (un sobrecogedor Pitt).

## EL ÚLTIMO REY DE ESCOCIA

Un inmenso Forest Whitaker ganó el Oscar en 2007 al interpretar al dictador ugandés Idi Amín en este portentoso thriller, que mezcla ficción y hechos reales bajo la batuta de Kevin MacDonald (La Sombra del Poder). Entre los extras, escenas inéditas, comentarios de audio y documentales.

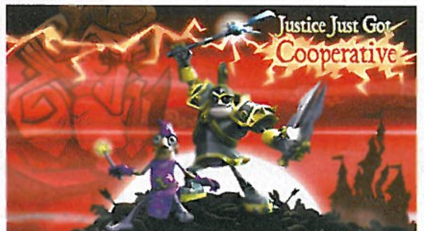





Analizamos todos los lanzamientos


En cualquier momento puede entrar un segundo jugador en el papel de un mago con habilidades muy distintas.





















# DEAHTSPANK

Género **Acción/RPG**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **Hothead Games**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores 2
On-line **No**
Texto-doblaje **Inglés**

Al nombrar al gran Ron Gilbert, títulos como *Monkey Island* o *Maniac Mansion* inundan nuestros recuerdos. Otra de sus obras, ***DeathSpank***, acaba de llegar a *PSN* con el sello inconfundible de su creador tanto en el sentido del humor como en el concepto artístico, ofreciendo una mezcla entre rol y acción. En esta ocasión seremos un justiciero que está envuelto en un mundo de magia y fantasía. El juego tiene bastante de aventura, exploración y tintes de rol, aunque ésto último en dosis pequeñas. Podemos subir de nivel a nuestro héroe eliminando enemigos mediante la adquisición de una serie de cartas que aportan mejoras específicas. La aventura se divide en misiones, principales y secundarias, que debemos ir cumpliendo para avanzar y desbloquear nuevas zonas del mapeado. Cada misión tiene un objetivo a cumplir, aunque de primeras no se nos deja muy claro, con lo que en ocasiones podemos usar las galletas de la fortuna para desbloquear pistas adicionales. El mapeado está dividido en varios ecosistemas representados por distintas tonalidades y ambientes, y arropados por enemigos de los más desternillantes. Interesante es el sistema de equipación de armas, armaduras y objetos, con enormes posibilidades al servicio del jugador. El juego soporta un curioso cooperativo aceptando que otro usuario, de forma local, se una a la partida controlando a un simpático mago. Una pena que el juego llegue en completo inglés, que viendo su naturaleza afecta a parte de esa diversión y calidad que atesora esta magnífica obra. DaWei

## EVALUACIÓN

La magia que sólo tienen unos elegidos como Ron Gilbert se ha condensado en este magnífico juego de rol y acción en formato descargable que vale su peso en oro. Un repertorio de detalles y buenas intenciones al que solo le ha faltado la traducción.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE |
|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 7,5 | 9,0 | 8,5 | - |




Con personalidad propia, imaginativos, repletos de detalles y con humor de calidad.

Un enorme mapa, decenas de misiones, dificultad ajustada y secretos a descubrir.




# Home



PlayStation® Home

**Descubre y disfruta con los mejores contenidos**

## LITTLE BIG HOME

*por Dragócula*

La historia de *John Beech*, ese albañil inglés que pasó de trabajar en el cemento a diseñar niveles para ***MM***, parece salida de una de las típicas películas **Disney** con argumento de «superación personal». La moraleja parece ser que, si uno no pierde la ilusión, cree en su talento y se esfuerza, tal vez se consiga aquello que parece tan difícil.

Este cuento para los «no tan adultos» encaja muy bien con el ideario

**«La historia de John Beech parece de guión de la Disney»**

del trabajo de ***MM***, pero me pregunto si han sucedido historias similares con otros desarrolladores humildes y talentosos -como por ejemplo los que diseñan los *Minis*- y otras grandes compañías. Si ha sido así aún no he tenido noticia de ello, aunque tal vez sólo sea porque entre desarrolladores no es tan llamativo que pasen estas cosas. Pero la línea que sigue **MM** sí es llamativa. De hecho, lo es intencionadamente. Seguro que después de esto habrá un nuevo montón de potenciales *John Beech* con una fe renovada en su talento, deseando comprar ***LBP 2*** para poder demostrarlo.



En la entrada del espacio deMos Eisley en HOME hay un cartel que reza: «Prohibido cortar brazos».

# «AVATAR, YO SOY TU PADRE»

## HOME participa de los fastos del 30 aniversario de «El Imperio Contraataca»

30 años nada menos se cumplen de una de las obras cumbre del cine *freak* que tan buena consideración social ha reivindicado en los últimos tiempos, y **HOME**, fidedigno escaparate de toda actualidad susceptible de publicitarse, se hace eco del hecho para deleite de los usuarios.

*El Imperio Contraataca* llega a la casa de **Sony** cargado de contenidos e *items*: no dejes de pasarte por el fantástico espacio de la Cantina de *Mos Eisley*, donde podrás escuchar las populares melodías de la película; colecciona los fragmentos del código especial que, una vez completo, te permitirá desbloquear contenido exclusivo de mobiliario; o hazte con tantas piezas como puedas de la amplia colección de trajes de los personajes del filme (ver cuadro más abajo) que se ha puesto a la venta para la ocasión.



### VESTUARIO SW

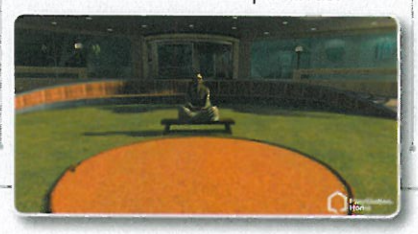
**Si pudieras, también para la vida real**

Merecidísima mención aparte se lleva este mes la colección de trajes de *El Imperio Contraataca* que ha llegado recientemente a **HOME**: *Snowtrooper*, piloto de AT-AT, piloto de *Snowspeeder*, Han Solo en *Hoth*, Leia Organa en *Hoth*, Chewbacca, C-3PO... ¡No sabrás ni por dónde empezar!

### EL MISTERIO DEL SABIO

**Descifra el enigma**

Continúa el reto de El misterio del Hombre Sabio, después de haberse convertido en uno de los temas más populares discutidos en los foros. Ahora desde el blog oficial de **PS** prometen novedades en torno a éste y una próxima revelación... Acércate, recibe su mensaje y participa en el último movimiento masivo de **HOME** intentando descifrar sus palabras.





### SOMBREROS LOCOROCO

**Reivindica tu extravagancia**

No es que sea un contenido espectacular de las últimas actualizaciones, pero no queríamos pasar sin mencionarlo porque responde totalmente al espíritu de **HOME**: darse el gustazo de pasear por una «Plaza» calzando uno de estos estrambóticos tocados es una de las razones por las que muchos nos creamos un avatar.

# mundo LittleBIGPlanet™ LBP

PlayStation

**Descubre y disfruta de los mejores contenidos**

LittleBIG Planet 2

**CONJUNTO DE PRENDAS MARVEL 3 (5,99 €)**

1. LOBEZNO (1,99 €)
2. PÍCARA (1,99 €)
3. VENOM (1,99 €)
4. LA MUJER INVISIBLE (1,99 €)
5. CAPITÁN AMÉRICA (1,99 €)

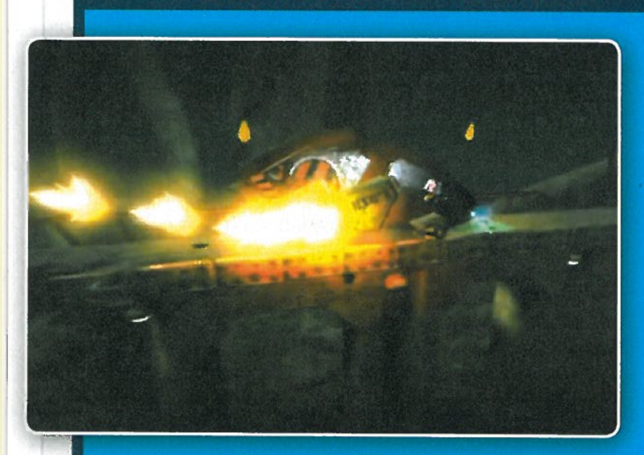
# LBP2 EN EDICIÓN COLECCIONISTA

## Verá la luz con el juego e incluirá contenido exclusivo y accesorios



Desde el anuncio definitivo (la rumorología ya se había encargado de dar la noticia) del lanzamiento de ***LBP2*** hemos podido conocer muchas cosas acerca del juego, sobre todo durante el **E3**, aunque desde **MM** prometen más noticias para la inminente **GamesCom**. Una de las últimas novedades que hemos sabido durante este periodo de «entreferias» es que el día del lanzamiento del juego en EE.UU. (16 de noviembre) se pondrá a la venta también una edición especial que incluirá: el juego, un *Sackboy* de peluche, unos «sujetajuegos» (¡o libros!), 6 avatares especiales para *PSN* y un *pack* con multitud de trajes. ¡Se espera que llegue a España, y por unos 80 €!

## EL MEJOR NIVEL DEL MES

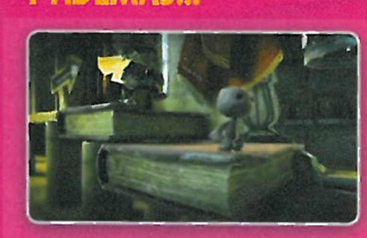


Se llama ***Future Warzone*** y es una de las creaciones (véase por ejemplo *Future Warzone II Teaser*, un nivel en forma de tráiler) gracias a las que *John Beech*, Johnee como usuario, se granjeó la admiración de otros usuarios y la consideración de *Alex Evans* y compañía como posible fichaje para el equipo de diseño de niveles.

Se trata de una aventura de acción -*John* proyectó *Future Warzone* como una colección de niveles- cuyo desarrollo transcurre en una futura guerra entre dos facciones por el control del mundo de *Sackboy*.

Una buena ambientación bélica, con un magnífico manejo de la iluminación y los efectos especiales; un mapeado coherente y con estructuras bien diseñadas, tipo industrial; un uso muy apropiado de herramientas y *gadgets* y, sobre todo, una jugabilidad muy lograda y divertida, hacen de este nivel un buen ejemplo de la calidad del trabajo del ex-albañil de Devon.

## Y ADEMÁS...



Y como «cebar» el lanzamiento de un juego no puede hacerse sin tráilers, **MM** recientemente ha publicado el segundo. Éste continúa mostrando las posibilidades de creación y herramientas del juego ahora basándose en su modo Historia, que incluirá 50 niveles inspirados en diferentes periodos históricos. *www.littlebigplanet.com*




Que nunca falte el fútbol parece ser el lema de EA Sports. Tras acabar la temporada pudimos satisfacer el ansia veraniega con el juego oficial del Mundial. Pero se acerca septiembre y ha llegado la hora de dar un paso más.

# FIFA 11

## ¡Comienza la temporada!

Resulta habitual en el mundo de los videojuegos que las personas ajenas al fútbol se rían de aquellos pobres que año tras año «invierten su dinero en comprar el mismo juego». En realidad tienen razón, pues el propio fútbol por su idiosincrasia es un ciclo que se repite anualmente. Cada temporada hay 38 partidos de liga, y luego Copa y después *Champions*, y cuando no la *Europa League*... Y sí, si lo analizásemos con cabeza fría podríamos pensar: ¿qué más me da a mí que mi equipo gane tal título si ya lo conquistó la temporada pasada? Si es el mismo trofeo otra vez. Pero, amigos, el fútbol no es para cabezas frías, sino para corazones emocionales, de esos que viven un gol en el úlimo segundo como si fuese el Gordo de Navidad, de esos que empujan a los suyos hasta el úlimo aliento y, por supuesto, de esos que tras jugar unos partidos en su consola acceden a Internet para dejar constancia de sus opiniones y así poder seguir disfrutando del deporte rey el año siguiente.

Como vine siendo habitual en las últimas entregas, todas esas sugerencias de los usuarios constituyen la base sobre las que se asienta ***FIFA 11***. Así es como los empleados de **EA Canada** nos




El tiro a puerta sigue siendo difícil de dominar. Además se han pulido más las diferencias entre los buenos y los malos chutadores.

ofrecen cada doce meses el mismo juego con retoques suficientes como para justificar una nueva compra.

## EL FÚTBOL MÁS EXIGENTE

Lo que más choca a la hora de disputar los primeros partidos contra la máquina es la sensación inicial de que nos hemos vuelto muy malos de repente. Esto ocurre por dos motivos: el primero es que tras celebrar la victoria de nuestra selección en Sudáfrica nos fuimos de vacaciones y, como a cualquier otro futbolista, coger la forma cuesta lo que no viene escrito en la libreta de Rafa Benítez. El segundo motivo es algo más técnico y se resume en la siguiente frase: «*El pro passing ha llegado a la ciudad*». Expliquemos esto con calma, pues sin duda es el gran aporte que ***FIFA 11*** hace a la saga. Lo que el año pasado eran posesiones largas moviendo el balón de un lado a otro a gran velocidad, da lugar ahora a constantes pérdidas por parte de uno y otro equipo. ¿Decepcionado? Pon la tele y observa la cantidad de variantes que intervienen en la realización de un pase con éxito: ubicación del pasador, situación del destinatario, tiempo para acomodar el cuerpo, lugar donde se encuentra el balón en el momento del golpeo etc. En definitiva, todo aquello que debe »







**ESTE JUEGO NO ME SUENA...**

En FIFA 11 podrás personalizar a tu gusto el apartado sonoro para escuchar la música que prefieras a la vez que disfrutas del juego. Además podrás grabar tus propios cánticos.










afrontar un futbolista de verdad a la hora de hacer un envío a un compañero está presente en ***FIFA 11*** y es algo de lo que todos nos podemos alegrar, pues además de añadir realismo permite que la curva de aprendizaje sea más larga de lo que lo había sido jamás. Si quieres pasar del juego tosco del equipo de tu pueblo al «tiqui-taca» de La Roja te esperan muchísimas horas de práctica.

**El sistema de pases es el mejor implementado hasta la fecha**

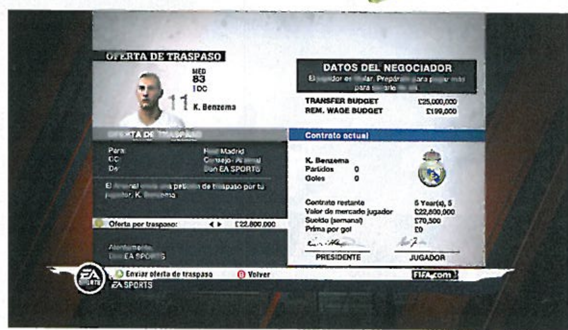
**QUE NO PARE LA COSA**

Pero dejando a un lado el nuevo sistema de pases hay otras muchas mejoras que hacen de cada partido una experiencia aún más gratificante si cabe que la pasada temporada. Nos gusta mucho, por ejemplo, la nueva aplicación dada al *360º dribble* que nació con *FIFA 10*. Ahora las pugnas por la pelota se rigen por el mismo patrón, y una vez que dos jugadores chocan con sus hombros para disputar la pelota ambos podrán empujar al rival o alejarse de él utilizando todas las direcciones posibles del *stick* izquierdo. Algo fundamental si deseas proteger la pelota de la misma manera que lo hace Xavi Hernández. Y hablando de proteger, la IA ha dado también un paso adelante en este aspecto haciendo ahora que los jugadores de tu equipo rectifiquen mejor la posición a la hora de recibir los pases y se muevan mejor para asegurarse el control del balón.

También se aprecian mejoras en los porteros en cuanto a su colocación y movimientos y en unas defensas que saben tomar posición de un modo más eficaz para evitar los contraataques.







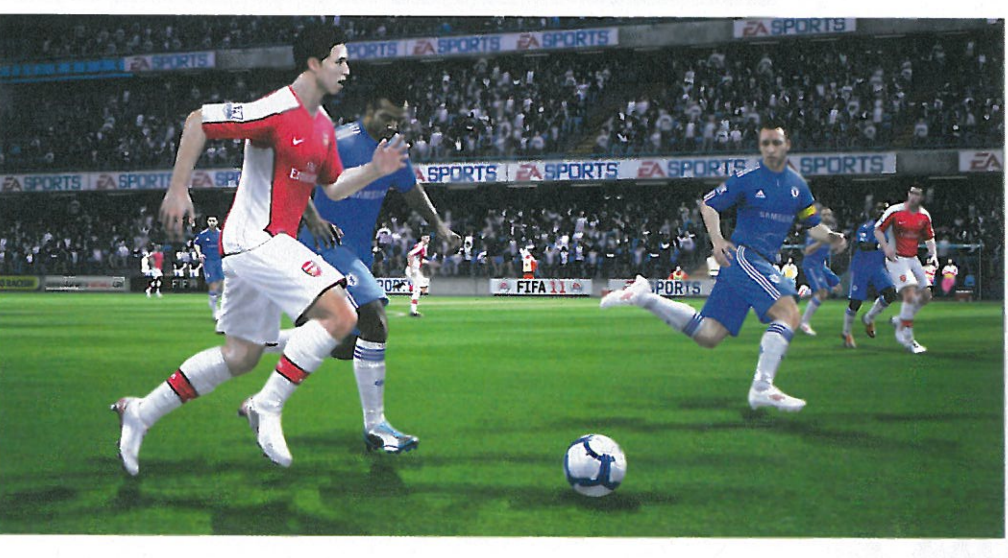
En esta edición el control de 360º permitirá también proteger la pelota ocultándola en la dirección indicada y apartando a nuestro rival con los brazos.

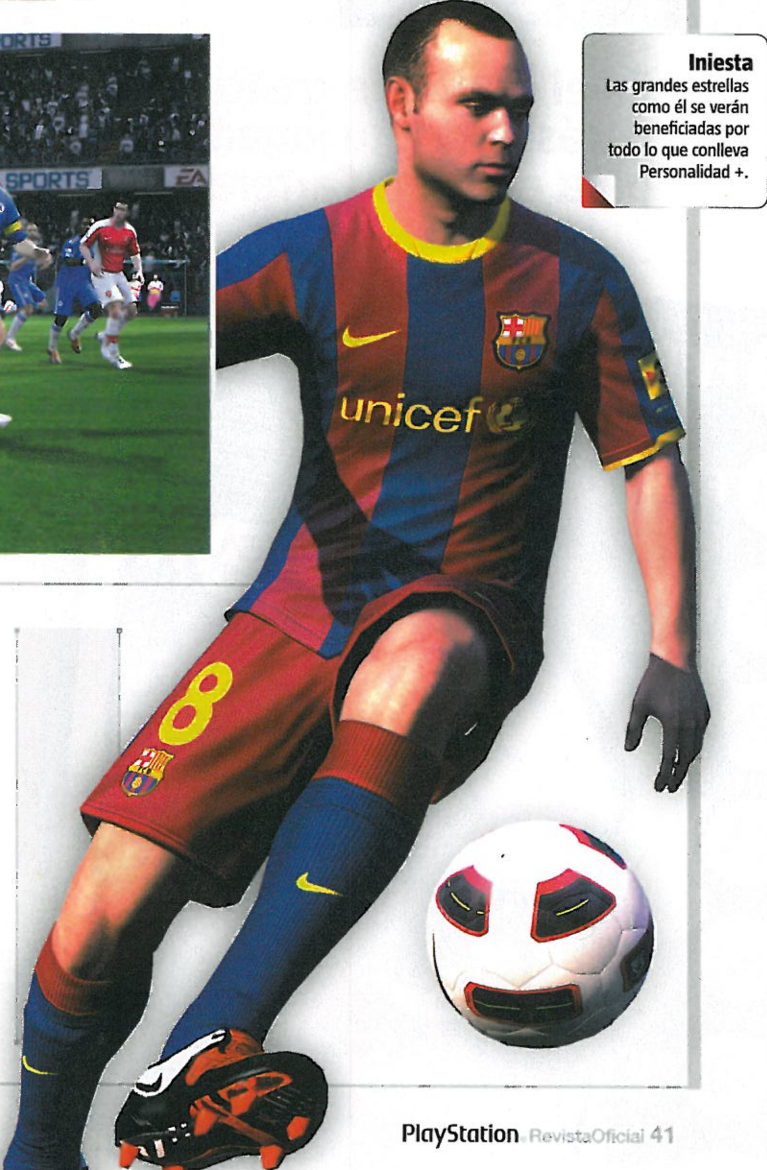


Año tras año el juego aéreo se vuelve más contundente. Gracias a ello veremos más goles de cabeza que en FIFA 10.

## DEL CÉSPED A LOS DESPACHOS

El nuevo Modo Carrera incorpora multitud de novedades. La más reseñable es que podrás empezar como jugador en tu club favorito y acabar convirtiéndote en el Manager. Además los fichajes serán ahora mucho más realistas y lógicos y podrás ver lo que ocurre en las diferentes ligas.





**Iniesta** Las grandes estrellas como él se verán beneficiadas por todo lo que conlleva Personalidad +.

Del mismo modo se incluye también una mejora totalmente lógica pero que a nadie se le había ocurrido antes. ¿Os habíais fijado alguna vez en que los jugadores controlados por la CPU jamás hacían las florituras propias del *joystick* derecho? Bueno, pues ahora sí las hacen, aunque que un jugador se atreva o no a torearte tendrá que ver con otro aspecto.

### MÁS PERSONALIDAD QUE NUNCA

Así es, *Personality +* es el segundo gran aporte de ***FIFA 11*** y el segundo apartado que más diferencias visuales proporciona respecto a la anterior entrega. Cuando el *Producer Manager David Rutter* nos hablaba acerca de las quejas que se habían recibido en *FIFA 10*, una de ellas fue que los jugones consideraban la recreación de los futbolistas más famosos netamente inferior a la que ofrece su rival *PES*. Pues bien, durante estos meses se ha realizado un trabajo para que de un simple vistazo podamos reconocer a nuestros ídolos balompédicos tanto por su apariencia como por su

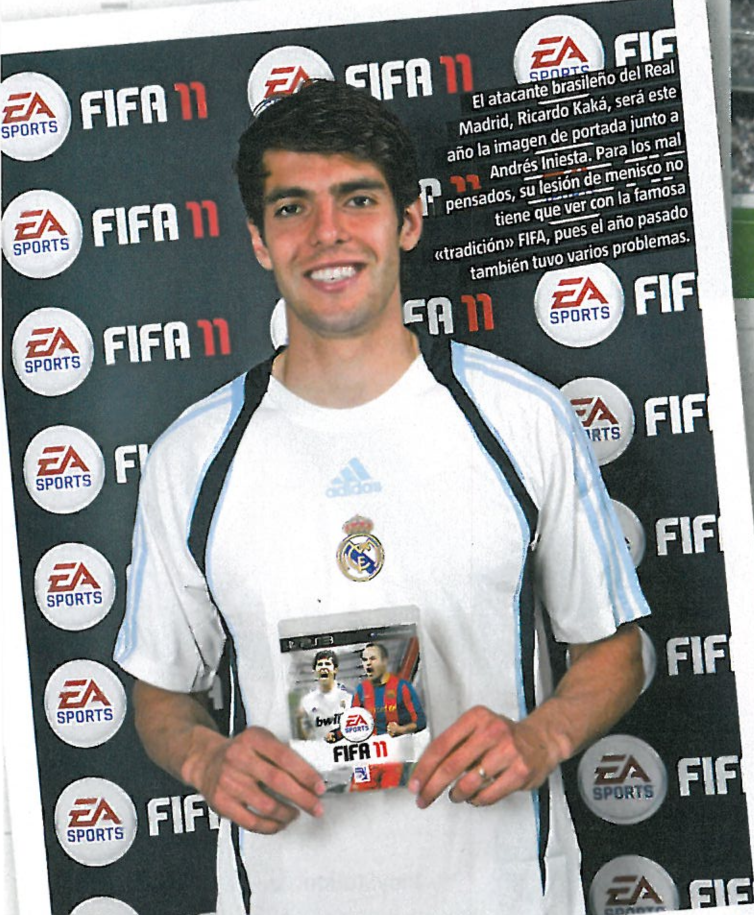









## En el centro de creación darás vida a tu jugador para el Modo Carrera




El atacante brasileño del Real Madrid, Ricardo Kaká, será este año la imagen de portada junto a Andrés Iniesta. Para los mal pensados, su lesión de menisco no tiene que ver con la famosa «tradición» FIFA, pues el año pasado también tuvo varios problemas.



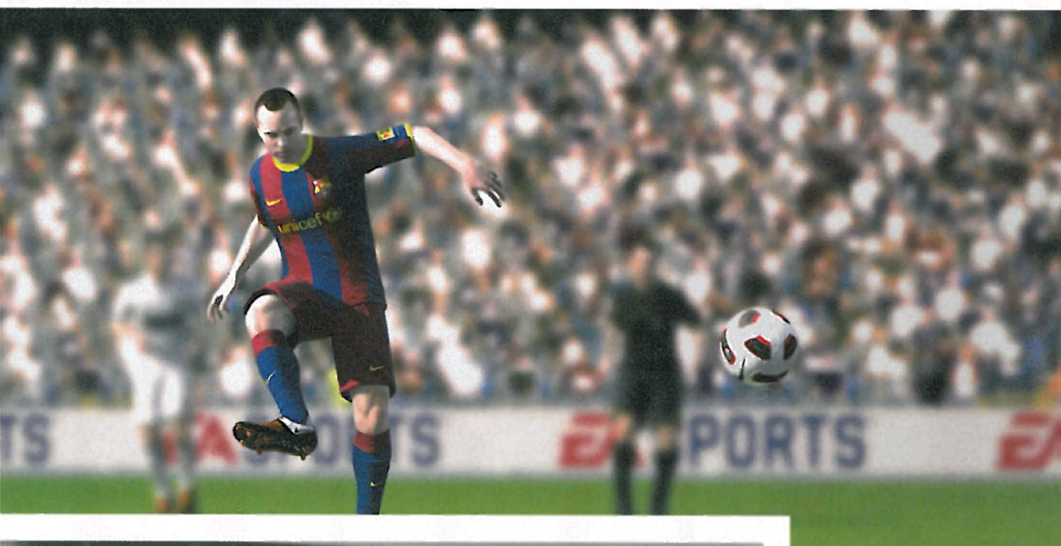
manera de jugar. El parecido de los futbolistas virtuales con los reales es casi fotográfico, y las nuevas expresiones faciales implementadas añaden un dinamismo a las repeticiones que te dejará con la boca abierta.

Este interés en potenciar el factor «personalidad» se hace también patente a la hora de ajustar el margen de error que cada futbolista tiene cuando realiza cada acción en el terreno de juego. Los atributos numéricos son importantes, pero no el factor determinante. Que no te extrañe nada. Soltar un latigazo a la escuadra con el peor tirador de tu equipo es posible, aunque mucho menos probable que hacerlo con un cañonero como *Rooney*. Así es como debe ser el fútbol, incierto y extravagante. A fin de cuentas ¿a qué paquete de primera división no hemos visto meter un golazo de vez en cuando? Pero *Personality +* no acaba ahí, ni mucho menos. También se nota en la posibilidad de customizar el juego a tu gusto como nunca antes se había permitido en la saga. Y no hablamos sólo de configurar

## ¡HOLA PRO PASSING!

Los jugadores se quejaron mucho del sistema de pases de FIFA 10, que permitía dar toques muy rápidos a alta velocidad como si de un ping pong se tratase. Esto se ha solucionando añadiendo muchos más factores a su ejecución.







## PERSONALIDAD +

Para esta entrega se ha triplicado el número de modelos corpóreos con los que trabajar. Así los jugadores más famosos serán fácilmente reconocibles de un simple vistazo. También habrá futbolistas con modelado especial para ellos solos.

opciones. Hablamos de incorporar tus propias pistas de audio a los menús y de (ahora viene lo bueno) grabar tus propios cánticos para que se escuchen desde la grada durante el desarrollo de los partidos.

Para finalizar, aunque aún no hemos podido probarlas en la *Beta* que nos proporcionó **EA**, se esperan muchas novedades para el modo *Manager*, que en esta ocasión cambia su nombre por modo Carrera. En él podremos comenzar como un jugador para después acabar convirtiéndonos

## Las expresiones faciales y los parecidos son realmente increíbles

en jugador/*manager* y finalmente en el mandamás. Esta característica, unida a todos los ajustes realizados en la interfaz y a un mejorado sistema de traspasos, harán de este modo las delicias de todo aquel que quiera emular a los magnates del fútbol. El próximo mes os hablaremos de él con muchísimo más detalle.

## ENTREVISTA CON...





# DAVID RUTTER

***Producer Manager de FIFA 11***

**Nos has hablado de las grandes mejoras de *FIFA 11*. ¿Qué otras pequeñas mejoras presenta?**
Sobre todo hemos trabajado mucho con los porteros en cuanto a su comportamiento y posición. Las diferencias entre el área de *tackling* que posee cada jugador y las mejoras en los movimientos de los centrocampistas son otra parte importante de ***FIFA 11***. En realidad hay cientos de pequeños avances.

**¿Habéis incluido todo lo deseado?**
Hay todavía cosas que seguiremos mejorando año tras año, pues se trata de un proyecto muy ambicioso.

**¿Recibisteis alguna crítica acerca de la facilidad para marcar de vaselina y de libre directo?**
Sí, y el primer defecto ha sido subsanado con el mejor posicionamiento de los porteros, que harán bastante más complicado el dejar pasar el balón sobre sus cabezas. En cuanto a los tiros de falta, esa es una característica que depende del jugador que ejecute el disparo.

**¿Cómo vais a representar a nuestra selección campeona del mundo en *FIFA 11*?**
La verdad es que estoy muy decepcionado con el Mundial. El papel de Inglaterra fue desastroso. En cuanto a la pregunta, este juego pretende abarcar una temporada entera, por lo que los jugadores de vuestra selección irán mejorando o empeorando en función de cómo hagan las cosas durante el año.

**¿Crees que por fin estamos cerca de la verdadera perfección en cuanto a simulación futbolística?**
Estamos cerca. Aún así creo que todavía queda espacio para seguir mejorando al menos durante los próximos quince años, pues siempre habrá cosas que se quieran mejorar.

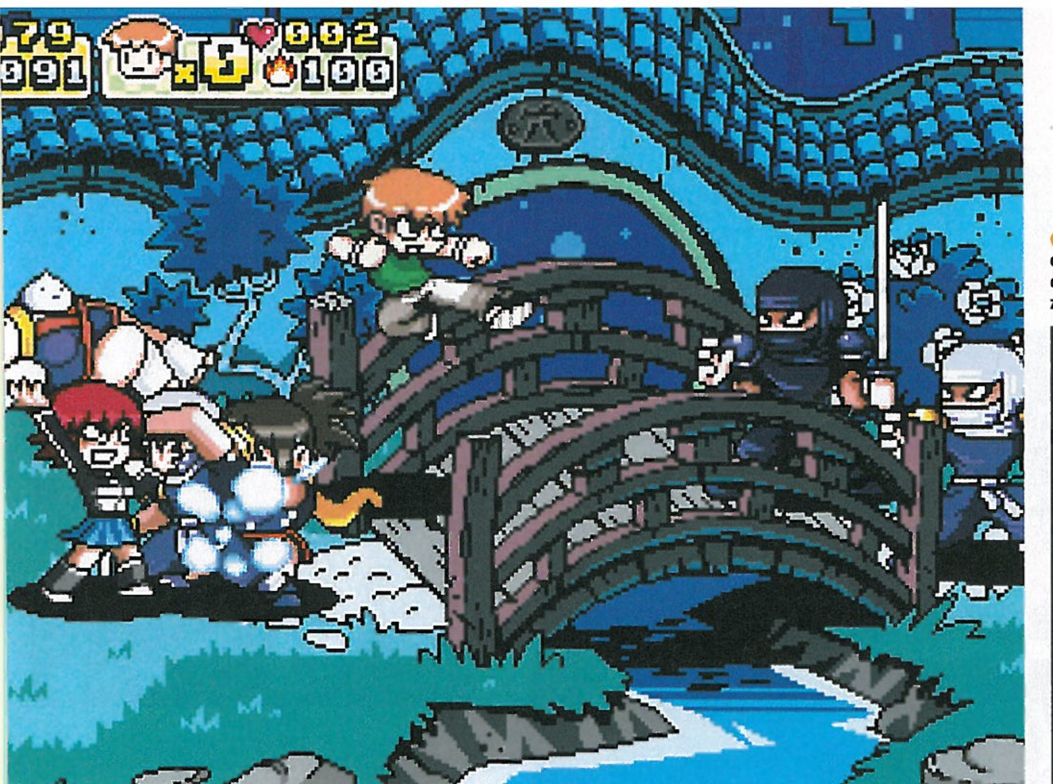



El cómic llegó sin importantes campañas publicitarias detrás y se convirtió en una de las sorpresas del panorama indie de los últimos tiempos. La película, recién estrenada en Estados Unidos, tiene una estética original y única. Y el videojuego, descargable desde PS Store, ya es uno de los más deseados del año.

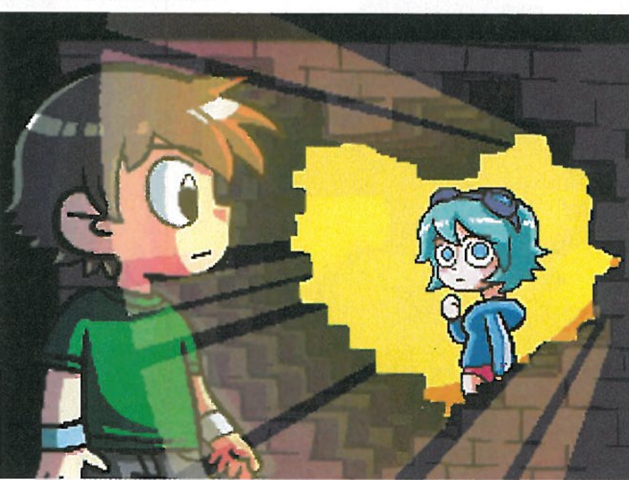
# SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

## EL VIDEOJUEGO



Ninjas, superpoderes, colegialas... En el mundo de Scott Pilgrim cabe cualquier disparate procedente de la cultura pop más enloquecida. Sólo faltan zombis. Bueno... un momento...



Los diseños surrealistas y orgánicos de Paul Robertson, encargado de la estética del videojuego a partir de los cómics, son el contrapunto perfecto para el estilo limpio, amable y romanticón del tebeo original.

### ASÍ COMENZÓ TODO

Brian Lee O'Malley es el autor de este cómic independiente publicado en seis tomos. Lleno de referencias a grupos de rock indie canadienses y al mundo de los cómics y los videojuegos (desde Super Mario a Monkey Island), sus saltos del género de acción a la comedia romántica y su ametralladora de guiños para fans le han garantizado un merecido éxito.







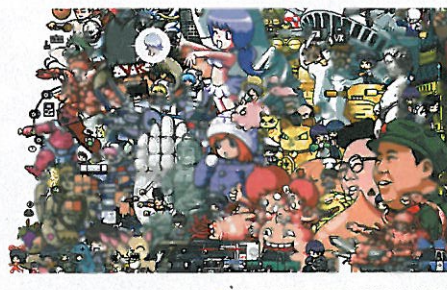
Las aventuras de *Scott Pilgrim* parecen tocadas por la fortuna hasta el momento. ¿Qué es lo que las hace tan especiales e infalibles? Las bases que sentó el cómic están claras: mezcla de romanticismo meloso adolescente (que casi parece salido de un manga para chicas) y contundentes secuencias de acción, también de estética que une a los superhéroes con la exageración mayúscula propia del manga. *Scott Pilgrim* pasa de *Candy Candy* a *Dragon Ball* de una página a otra, y eso se ha reflejado tanto en la sorprendente película dirigida por Edgar Wright como en el videojuego producido por **Ubisoft** para acompañar el estreno.

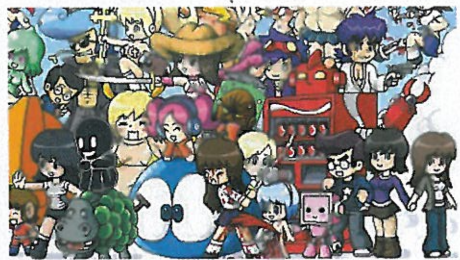
## Mezcla de locura pop y la contundencia de los juegos de lucha

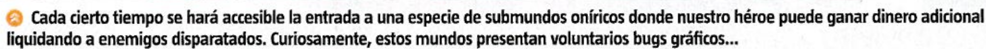
### VUELVE EL BRAWLER

Es inevitable pensar, al ver en movimiento el videojuego de ***Scott Pilgrim Contra El Mundo***, en los grandes clásicos de las peleas callejeras: *Double Dragon*, *Renegade*, *Streets Of Rage*, *Final Fight*... todos ellos están presentes de un modo u otro en un juego feroz y acelerado que lleva a *Scott*, siguiendo el argumento del cómic y la película, a enfrentarse con los siete ex-novios malvados de la despampanante *Ramona Flowers*. Cada uno de los ex-novios, por supuesto, será un *final boss*, y hasta llegar a cada uno de ellos, *Scott* tendrá que repartir estopa entre todo tipo de secuaces de los ex-novios, desde pandilleros adolescentes a ninjas o supervillanos.

Poco o nada más hay que explicar sobre el desarrollo del juego, precisamente porque en su simplicidad está su atractivo: *Scott* aprenderá nuevos golpes según avance el juego y suba de nivel. También habrá tiendas en las que comprar mejoras, al más puro estilo de los *RPG* de NES, y tendremos »







Cada cierto tiempo se hará accesible la entrada a una especie de submundos oníricos donde nuestro héroe puede ganar dinero adicional liquidando a enemigos disparatados. Curiosamente, estos mundos presentan voluntarios bugs gráficos...

## LOS DISEÑOS DE PAUL ROBERTSON

Poseedor de un desmesurado talento para la animación en 2D a golpe de píxel, el enigmático Robertson es el responsable de todo el apartado visual del juego. Ahora poned su nombre en YouTube y quedaos de piedra.

## PRÓXIMAMENTE EN LA MEJORES SALAS

Aunque a España no llegará hasta Navidad, en Estados Unidos ya pueden disfrutar de esta singular comedia de acción. Su responsable es Edgar Wright, director de la sensacional Zombies Party, y en Scott Pilgrim contra el Mundo se ha esforzado en dar coherencia a un mundo real... con física de videojuego.





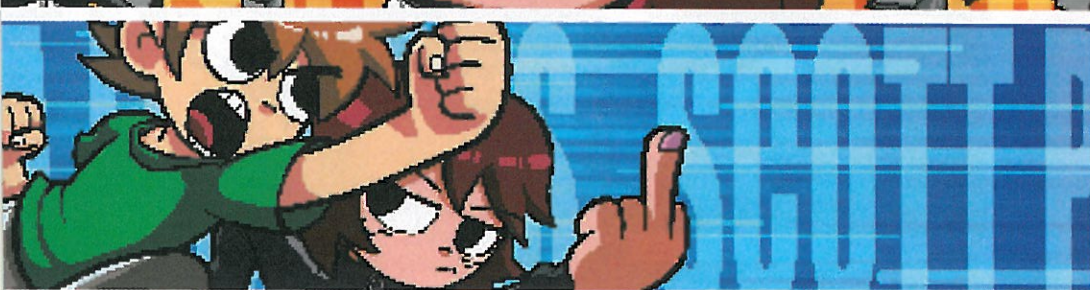

la oportunidad de invocar magias y golpes especiales. Cualquier cosa que *Scott* encuentre por el suelo, sea un objeto o un enemigo inerte, puede ser empleado tanto para golpear como de proyectil contra los enemigos. Esto da pie a situaciones francamente cómicas, como aquella en la que *Scott* llega a un escenario lleno de bolas de nieve: el jugador podrá intentar acercarse a los enemigos para un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, pero está claro qué resulta más divertido. El equipo que se encarga de este ***Scott Pilgrim Contra El Mundo*** es el mismo que realizó la insólita adaptación de *TMNT* para Game Boy Advance hace un par de años, lo que garantiza un innegable cariño hacia los videojuegos clásicos del género y todos sus tics. Por ejemplo, el juego se permite ser duro con el jugador: se pueden guardar los avances, pero si te liquidan, tendrás que comenzar de nuevo el nivel... eso sí, conservando las mejoras.

## Scott tendrá que derrotar a los siete ex-novios de su chica

***Scott Pilgrim Contra El Mundo*** admite multijugador, como no podía ser de otra manera, pero sólo en modo local: hasta cuatro jugadores podrán repartirse los guantazos en la infatigable búsqueda y desintegración de los malvados ex-novios de *Ramona Flowers*.

Es fácil hacerse una idea de qué tipo de juego es ***Scott Pilgrim***, pero tomad otro detalle: poco antes de salir a la venta el juego se hizo público un código (lo podéis encontrar en Internet) que, introducido en el menú principal, convierte a todos los enemigos en







Como la historia está ambientada en el submundo de los grupos indie canadienses (el del protagonista se llama Sex Bob-omb, en claro guiño nintendero), no puede faltar un minijuego a lo GH.

Al más puro estilo de las intros de los juegos de lucha, pero bañadas de humor y parodia, las presentaciones de los combates con los ex-novios son de lo más celebrado del juego.






Sin duda, lo más divertido del juego es enfrascarse en una lucha a cuatro bandas, repartiendo golpes con un puñado de amigos.

zombis. No se puede decir que no nos conozcan bien, ¿eh?

El resultado de este maremagnum de guiños (que van desde los que ya iban incluidos en el cómic original a los videojuegos clásicos, a detalles como el mapa estilo *Zelda* que antecede a cada nivel) es un juego que gustará a los usuarios veteranos, pero que también encadilará a quienes sólo quieran algo de acción divertida e inmediata. El hipnótico talento del diseñador Paul Robertson para la masificación pixelada permite que en la pantalla se aglomeren decenas de enemigos sin que ello perjudique al desarrollo del juego. La ironía y el desmadre están garantizados en un juego colorista y al que se han cuidado los detalles con un mimo que ya querrían para sí muchos juegos Triple A: la banda sonora del grupo de *chip punk Anamanaguchi*, los brillantes detalles humorísticos de los distintos niveles... todo para demostrar que los buenos juegos ya no sólo hay que buscarlos en las tiendas: este ***Scott Pilgrim Contra El Mundo***, uno de los mejores títulos del año, brilla orgulloso desde la *PS Store*.

## ENTREVISTA CON...



### ANAMANAGUCHI

*Grupo Musical encargado de la B.S.O.*

**¿Conocíais el cómic de Scott Pilgrim antes de hacer la banda sonora del juego?**

Nuestra historia es bastante curiosa: estábamos de gira con el grupo por Estados Unidos cuando leímos el cómic en casa de un amigo en la que pasamos una noche. A la mañana siguiente nos llamaron para encargarnos la banda sonora. El cómic nos encanta, nos parece muy especial.

**¿Cuál es la diferencia entre Anamanaguchi y el resto de los grupos de *chip music* del mundo?**

Supongo que el hecho de que nosotros incluimos en nuestra formación una banda completa de *rock*, con batería y guitarras. Crecimos haciendo versiones de *Megaman 2* al mismo tiempo que las hacíamos de Weezer y de grupos de *punk rock*.

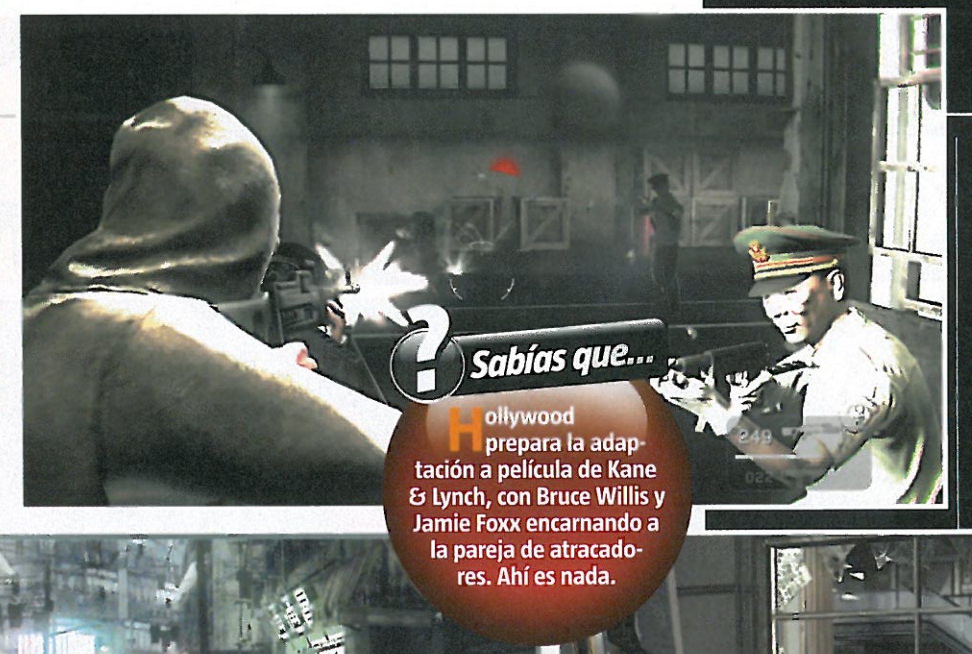
**¿Cuáles son vuestros grupos favoritos, tanto de chipmusic como de rock tradicional?**

De *chipmusic*, Chromelodeon, Starscream, Henry Homesweet, Sabrepulse, Je Deviens DJ en 3 Jours... De *rock* están The Beach Boys, Dragonforce, My Bloody Valentine, Andrew WK, Weezer, Queen, Ozma, Pixies...

**¿Qué os ha parecido el estilo de Paul Robertson?**

Paul Robertson es asombroso. Hace tres años alguno de nosotros le escribió un *email*, pero no llegó a enviarlo nunca. Y ahora ya nos ves, trabajando con él. Es literalmente un sueño hecho realidad. Su estilo, su forma de mezclar lo grotesco con lo inocente, es fenomenal. El detallismo de sus animaciones iguala a las de *Metal Slug*, y en ocasiones incluso las supera...



## ¿Sabías que...

Hollywood prepara la adaptación a película de Kane & Lynch, con Bruce Willis y Jamie Foxx encarnando a la pareja de atracadores. Ahí es nada.






Género
**Shooter**
Compañía
**Square Enix/ Eidos**
Desarrollador
**IO Interactive**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
**x12**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Trofeos
**Sí**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí (1.617 MB)**
P.V.P. Recomendado
**70,95 €**
**75,90 € (Ed. Limitada)**
www.kaneandlynch.com.
**18**

# KANE & LYNCH 2
## DOG DAYS

### O CÓMO HACER TURISMO A GOLPE DE ESCOPETA

Sucia y descarnada. Así quería **IO Interactive** que fuera la secuela de *Kane & Lynch: Dead Men* (un tesoro oculto de la cosecha de 2007), y vive Dios que lo han logrado. A través de un meritorio sistema de filtros, este equipo danés imprime a los gráficos de ***Kane & Lynch 2: Dog Days*** el aspecto de una grabación casera, como esos vídeos tomados con la cámara del móvil que podemos encontrar en *YouTube*. Y no ha sido una decisión meramente estética. El juego (48 angustiosas horas en Shanghái, enfrentándonos a hampones, la policía y el ejército chino) transcurre ante nuestros ojos con un ritmo trepidante en el que la cámara (situada tras el hombro del personaje), de movimiento irregular y la imagen desenfocada y repleta de grano, transmite la angustia por escapar del país que ha puesto precio a nuestra cabeza.

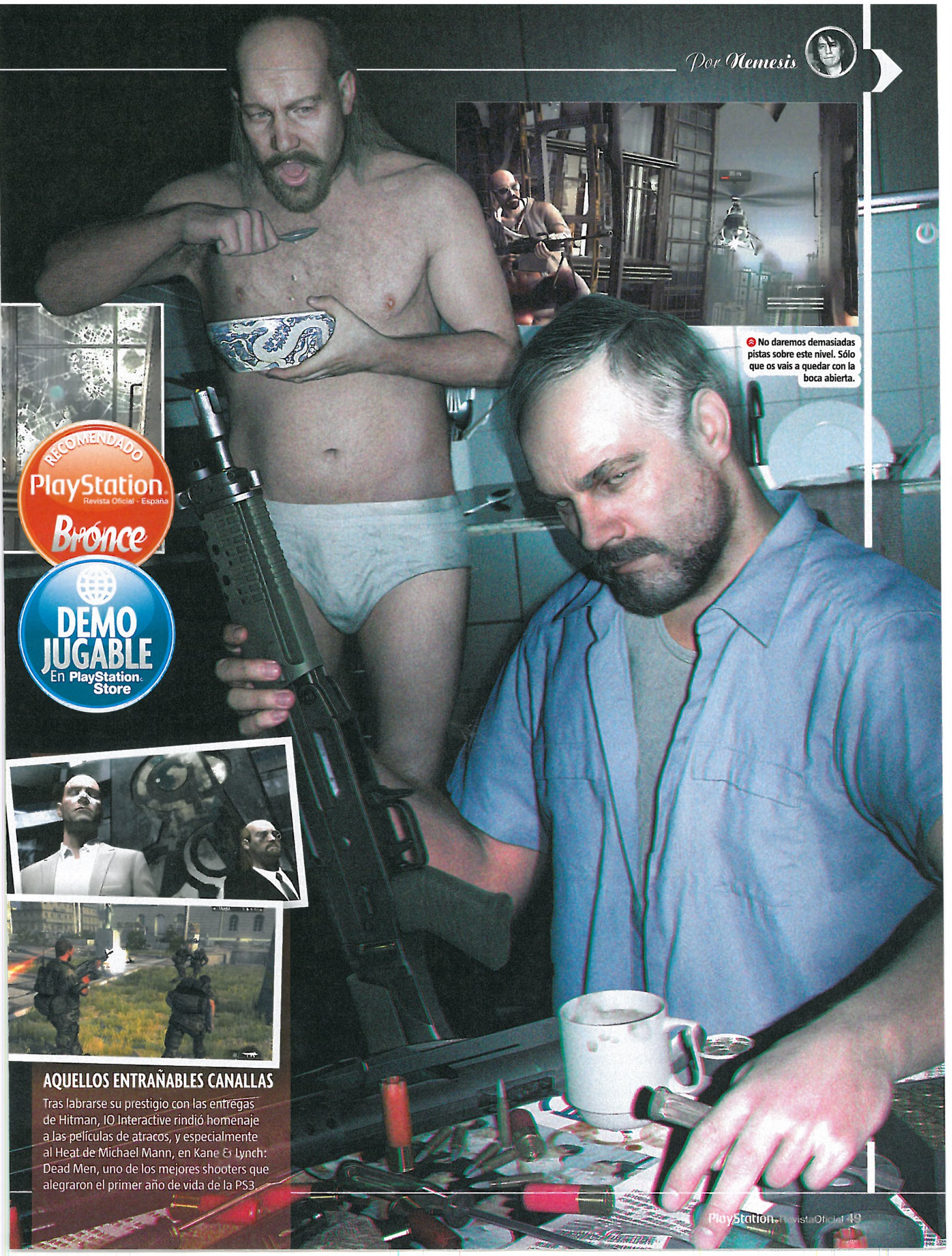
Si en la anterior aventura *Kane* recibía todo el protagonismo, el modo Historia de esta secuela descarga el peso sobre las espaldas de *Lynch*. No sabemos qué tipo de tratamiento habrá recibido desde el primer juego, pero sus brotes psicóticos parecen haber desaparecido, aunque no sus greñas a lo Barón Rojo. Por motivos que no os vamos a destripar, el golpe por el que *Kane* y *Lynch* se reunen en la megalópolis china se va al garete. Todo empieza mal... y va tornándose peor a medida que van transcurriendo las fases. Los tiroteos en callejones, estaciones de tren, avenidas comerciales, apartamentos... se van sucediendo frente a enemigos cada vez mas correosos. Junto a su brevedad (nos lo fulminamos en poco menos de cuatro horas), lo que menos nos ha gustado del modo Historia de ***K&L2: Dog Days*** es su abigarrada mecánica de pasillo. Los enemigos van apareciendo en pantalla como patos de feria y nuestra labor consiste en cubrirnos contra los elementos del escenario y demostrar nuestra buena puntería fase tras fase, escenario tras escenario, como en un remedo de *Time Crisis* o un *Virtua Cop*. Podrás vivir esta odisea chinesca junto a un amigo, en modo cooperativo, o confiando en que la IA te eche una mano mientras controla a *Kane*. Aunque la pantalla partida en horizontal no convence demasiado (el campo de visión es reducido y en »

**EL JUEGO TRANSCURRE ANTE NUESTROS OJOS CON UN RITMO TREPIDANTE, CON LA CÁMARA AL HOMBRO**

### LA ALTERNATIVA



**KANE & LYNCH: DEAD MEN**
Sus gráficos han envejecido, pero su On-line sigue siendo infalible.




No daremos demasiadas pistas sobre este nivel. Sólo que os vais a quedar con la boca abierta.

## AQUELLOS ENTRAÑABLES CANALLAS

Tras labrarse su prestigio con las entregas de Hitman, IO Interactive rindió homenaje a las películas de atracos, y especialmente al Heat de Michael Mann, en Kane & Lynch: Dead Men, uno de los mejores shooters que alegraron el primer año de vida de la PS3.

TEST



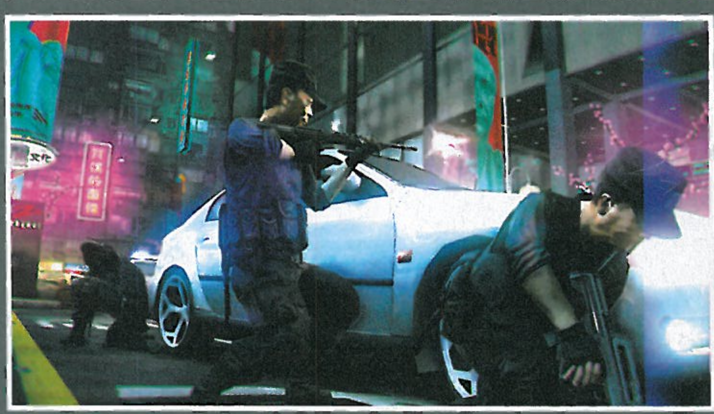






Aunque la oferta parezca corta, el multijugador es apasionante. Pruébalo y estarás perdido...

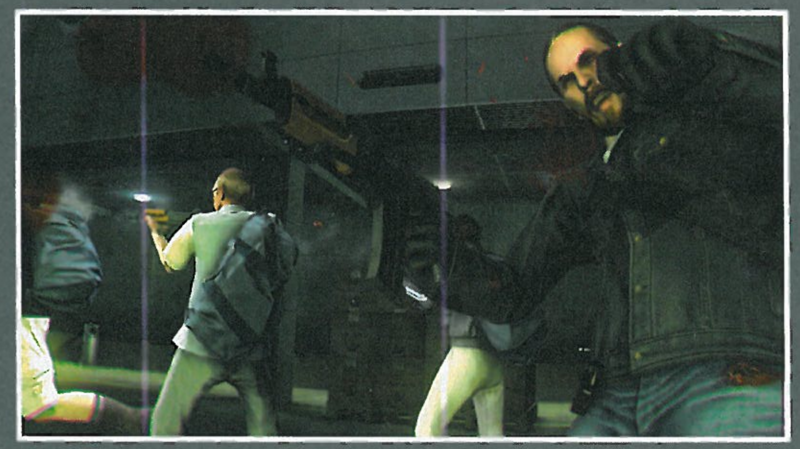
Un marcador revelará al resto de jugadores (chorizos y polis) la tajada de botín con la que cargas.





# Atraco a las Tres

Si el modo Historia se te hace corto no desesperes: en el multijugador On-line reside el corazón de ***K&L2: Dog Days***. En Alianza Frágil robarás 4 millones de dólares en cuatro minutos... pero ojo, gana el que mayor botín consiga, lo que dispara el atractivo de traicionar al compañero. Si te pillan matando a un camarada pondrán precio a tu cabeza y tu víctima regresará a la partida convertido en policía y con ganas de venganza. Poli Infiltrado encierra un regalito envenenado: uno de la banda (elegido aleatoriamente) es un policía camuflado. Será mejor averiguar quién es antes de que sea tarde. Policías y Ladrones propone batallas monumentales entre 12 usuarios encarnando a chorizos y maderos. Y si no tienes conexión On-line no desesperes: en el modo *Arcade* podrás atracar... y traicionar, al lado de *bots*. ¿Te parecen pocos modos On-line? Espera a probarlos. ¡Son un vicio!

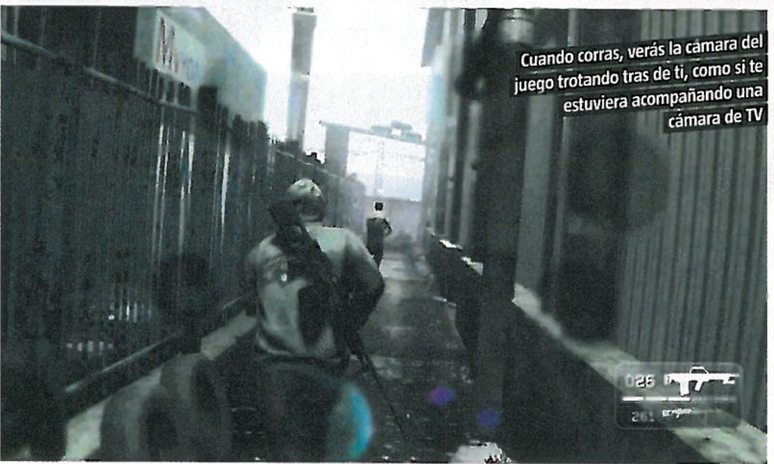


¡Cuida tus espaldas! Hasta el camarada más fiel puede dispararte por la espalda si llevas contigo una buena tajada del botín. Si te mata podrás vengarte tras reencarnarte en policía.


IO Interactive ha pixelado las imágenes más escabrosas del juego. Ya sea una cabeza reventada a tiros o la «genitalia» de nuestros héroes. Eso que te ahorras.






Cuando corras, verás la cámara del juego trotando tras de ti, como si te estuviera acompañando una cámara de TV





## CUANDO EL DELITO ES COSA DE DOS

El modo Historia de Kane & Lynch 2: Dog Days se compone de 11 capítulos que podrás superar en solitario (la IA se hará cargo de Kane) o en compañía de un amigo, en cooperativo On-line y Off-line. Jugar a dobles es bastante divertido, aunque con la pantalla partida en horizontal el campo de visión llega a ser algo confuso.

» ocasiones confuso), la posibilidad de revivir a nuestro compañero antes de que la palme aporta un agradecido plus de angustia a la mecánica del juego y alarga un poco la longevidad del modo Historia.

Aún con sus defectos, hay motivos de peso para celebrar este nuevo lanzamiento de **IO Interactive**. Por un lado su estética, absolutamente rompedora, sustentada en un motor gráfico que gestiona no sólo personajes de gran tamaño, sino un sinfín de filtros que aportan el toque sucio a la imagen, y todo sin bajar de unos suaves 60 *fps* que aportan al juego un toque de recreativa «überviolenta» que nos ha chiflado. Pero sin duda, la verdadera esencia de ***Kane & Lynch 2: Dog Days*** reside en su modo multijugador (ver recuadro de la izquierda). Podrás tardar cuatro o cinco horas en pulirte los capítulos del modo Historia, pero tienes la garantía de que pasarás semanas y meses participando en atracos vía On-line ya sea en uno u otro bando. Y deleitándote con la posibilidad de traicionar a los otros jugadores. En **IO Interactive** conocen bien la psicología humana: saben que todos nosotros, todos, somos hienas dispuestas a reírnos de nuestros mejores amigos en sus caras... y han sabido transmitir eso a un multijugador épico. Aunque sea sólo por eso, por explotar la maldad latente en todos nosotros, merece la pena acercarse a este *shooter*. Si eres un lobo solitario, o no has pagado la cuenta del teléfono, cuentas con el modo *Arcade*, pero aunque sea divertido, no es en absoluto comparable a traicionar a otro humano. No seas hipócrita... ¡lo estás deseando!

## EVALUACIÓN


Los modos multijugador (puede que sean pocos, pero son apasionantes). La peculiar estética del juego, repleta de grano y desenfoques.


El modo Historia es demasiado corto: incluso en modo Normal no tardamos ni cuatro horas en finalizar el juego.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| IO ha recurrido a multiples filtros para lograr ese particular look de filmación casera. Único y sorprendente. | Magnífico doblaje en castellano, al igual que los efectos de sonido, secos y contundentes. | Nos fastidia la mecánica pasillera del modo Historia, pero en On-line el juego no puede ser más divertido. | El modo Historia se completa en menos de 4 horas, pero el On-line, y sus traiciones, te durará meses. | Apasionante, explota al máximo la codicia y la traición entre jugadores. Y tú picarás. | Quizás no deslumbre a primera vista, pero denota un montón de trabajo a nivel gráfico. | El modo Historia se pasa de breve, pero posee uno de los mejores modos On-line de PS3. |
| 8,8 | 8,7 | 8,0 | 8,8 | 9,3 | 8,0 | 9,0 |







Los tres protagonistas llevarán caminos similares, aunque algunos elementos cambiarán sustancialmente...






Género
**RPG de Acción**
Compañía
**Square Enix**
Desarrollador
**Square Enix**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
x6
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Grabar Partida
**256KB**
P.V.P. Recomendado
**40,95 €**
www.kingdomheartsbbs.com
12




La historia del juego vuelve a recurrir a las Princesas de Disney como portadoras de un poder que los malos malísimos quieren obtener...

# KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

## REUNIÓN DE ESTRELLAS EN TU PORTÁTIL

Desde el minuto uno, tras introducir el UMD en tu **PSP** y escuchar las primeras notas de *Hikari*, el tema principal y el más conocido de toda la saga (o *Simple & Clean*, como se conoce su versión en inglés) cualquier seguidor de la serie de *RPG* de acción más exitosa de los últimos tiempos (en gran parte gracias a la intervención de otro gigante del entretenimiento como es **Disney**) se dará cuenta de que se encuentra ante un nuevo capítulo con todas las de la ley, y no ante un producto de «relleno» para aliviar la espera hasta la tecera entrega. El gran *Tetsuya Nomura* ha estado al frente de un equipo de desarrollo que durante tres años ha intentado canalizar toda la magia de los títulos anteriores visitando el comienzo de la historia de *Kingdom Hearts*. Por lo tanto no nos encontraremos a *Sora* y compañía, sino que ante nosotros se presentará un nuevo catálogo de personajes, aunque tampoco faltará alguna cara conocida. Eso sí, el apartado jugable puede presumir de haber respetado la sencillez e inmediatez típica de la saga, aunque incluyendo ciertas innovaciones para lograr una personalidad propia.

### LOS MUNDOS DE NUNCA JAMÁS

La historia da comienzo, como muchas otras, con un rito de iniciación para los tres protagonistas del juego. Tras él, deberás seleccionar a uno de ellos para llevar a cabo la aventura. No es que se trate de tres campañas radicalmente diferentes, pero seguro que los más fanáticos de la saga completarán los tres hilos argumentales para conocer todos los detalles. Concebida años antes de la aparición de *Sora* y compañía, la trama está salpicada de momentos memorables, como la aparición de los personajes de **Disney**, que se integran a la perfección en el desarrollo, y que cuentan además con algunas voces de excepción (James Woods, Mark Hamill) para darles vida. Los mundos que recorrerá nuestro protagonista son una mezcla de viejos y nuevos: desde el *País de Nunca Jamás* al *Coliseo del Olimpo*, pasando por *El Reino Encantado* o el *Bosque de los Enanitos*. A la hora de visitarlos (podremos elegir en cierta medida el orden a través de un mapa general) se nos presentará siempre algún tipo de entuerto que «desfacer» por parte de los habitantes del mismo. Resolverlo nos situará también más cerca del objetivo global del juego, que gira en torno



**LA ALTERNATIVA**

**CRISIS CORE FFVII.** Otro gran RPG de acción para la portátil, ambientado en el mundo de FFVII.






Algunos de los minijuegos incluidos son tan originales como esta disciplina deportiva que se juega con frutas.

Las tres diferentes personalidades de los protagonistas de la historia suponen uno de los puntos fuertes del elaborado argumento de Kingdom Hearts: Birth By Sleep.

## ELIGE TU AVENTURA

A los pocos minutos de comenzar el juego tendrás que seleccionar entre los tres protagonistas y vivir su aventura. Las tres líneas argumentales son similares y recorren los mismos escenarios, aunque hay cierta libertad a la hora de elegirlos.



















El parecido que Ventus, uno de los protagonistas, guarda con Roxas, de Kingdom Hearts II, no es casual...











El enfrentamiento contra los enemigos finales, sobre todo los inspirados por el mundo Disney, supone todo un espectáculo.

a un nuevo tipo de enemigo y a un maestro que se ha cambiado de bando. Además, los personajes secundarios se unirán a nosotros en algunos momentos y podremos vernos peleando al lado de *Peter Pan* o el mismísimo rey *Mickey*.

## A GOLPES CON LA LLAVE

Uno de los mayores retos a la hora de desarrollar el juego era adaptar el frenético ritmo del mismo (sobre todo durante los combates, totalmente *arcade*) a las posibilidades de control de **PSP**. La falta de un segundo *stick* analógico parecía un gran inconveniente, pero los programadores han sido capaces de mantener toda la jugabilidad y accesibilidad casi intactas. Además, han introducido una gran variedad de sistemas, tanto durante los combates contra los enemigos como en la evolución de los personajes. Un sistema similar a un juego de tablero permitirá ir mejorando las habilidades de los guerreros de una forma divertida, y la posibilidad de elegir en todo momento los ataques que realizan los mismos entre una gran variedad provoca que dos partidas nunca sean iguales. Expresiones tan rimbombantes como Nexo Dimensional o Coso Virtual esconden tras de sí mecánicas de juego tan interesantes como divertidas que enseguida asimilarás a la perfección.

## MAGIA POR PARTIDA DOBLE

Si es cierta la leyenda, el juego que nos ocupa iba a ser la tercera entrega de la saga para **PlayStation 2**, y desde luego que cualidades no le faltan. Técnicamente se encuentra a la altura de las últimas joyas para **PSP** recientes y futuras (*MGS Peace Walker* o *GOW Ghost Of Sparta*) y su banda sonora cuenta con toda la magia que caracteriza a las composiciones de la saga. Lo mismo ocurre con las voces, que aunque no han sido dobladas a nuestro idioma cuentan con algunos actores de renombre para ciertos papeles.

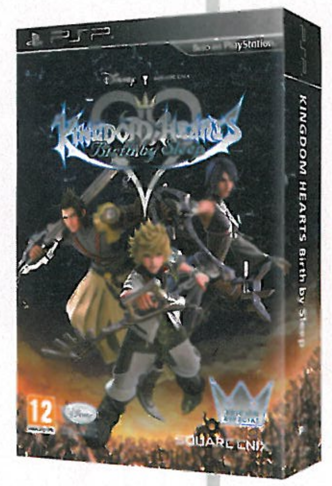
La guinda del pastel la ponen los distintos modos de juego para varios participantes a la vez, que te permitirán compartir batallas contra tus amigos (hasta un máximo de seis simultáneamente) o colaborando con ellos contra hordas de enemigos controlados por la CPU. Con juegos como este, parece absurdo pensar que el fin de **PSP** se encuentre próximo.



Los combates multijugador para un máximo de seis participantes son una de las grandes novedades de esta entrega.

## EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTA

El mismo 10 de Septiembre, cuando el juego salga a la venta en España, también lo hará esta edición especial. Por diez Euros más (49,99 €) incluirá dos láminas con ilustraciones exclusivas el juego y un libro de arte con tapas duras de 48 páginas.







La «Llave Espada» que portan los protagonisas puede convertise en un veloz vehículo.

## Sabías que...

El motor gráfico del juego es el mismo que el empleado en anteriores producciones de Square Enix como en Crisis Core y Dissidia: Final Fantasy.



Las grandes opciones de personalización permitirán emplear una gran variedad de ataques a los protagonistas.




## EVALUACIÓN

✓ Supone un capítulo en toda regla de la saga de RPG de acción más exitosa de los últimos tiempos. Los combates multijugador.

✗ Se echa de menos el segundo stick analógico para mover la cámara, como es obvio. Algunos personajes de Disney se repiten un poco...

**GRÁFICOS** — Pese a reciclar un motor gráfico, cuenta con uno de los apartados gráficos más bellos del catálogo de la portátil. **9,3**

**SONIDO** — Como es norma en la saga, la banda sonora roza la maestría más absoluta, y lo mismo ocurre con las voces. **9,4**

**JUGABILIDAD** — La mezcla entre exploración y combate, siendo éste de lo más divertido, crea una experiencia única en PSP. **9,1**

**DURACIÓN** — No se te hará corto: cuenta con muchos mundos, misiones, secretos de todo tipo, minijuegos y tres historias diferentes. **9,2**

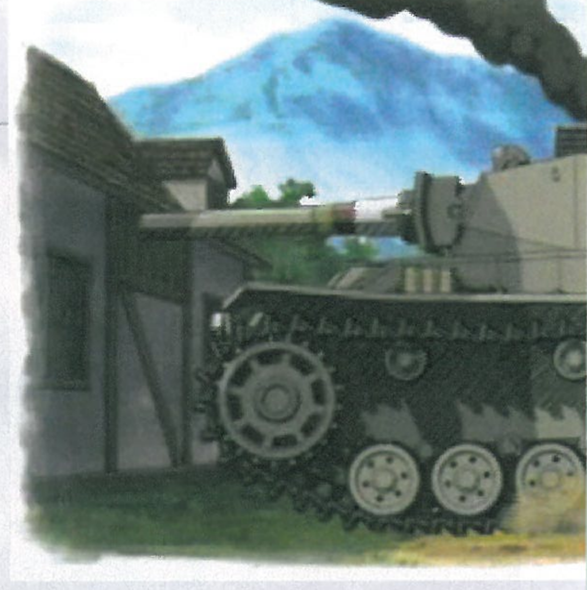
**MULTIJUGADOR** — Hasta seis jugadores simultáneos podrán competir o cooperar en los diferentes modos adicionales que se incluyen. **9,0**

**TOTAL** — El catálogo de PSP sigue dando joyas mes tras mes. Esta es ineludible para los fans del RPG. **9,2**







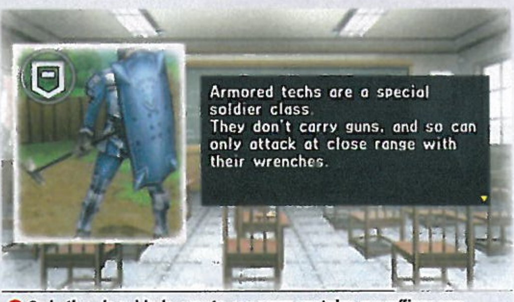








Gilber Gassenarl, Comandante Supremo de las fuerzas rebeldes, te pondrá en más de un aprieto.




Cada tipo de soldado cuenta con unas ventajas específicas que podrás ir potenciando según tu destreza en batalla. Elige qué tipo de soldados son aptos para cada misión según a qué enemigo te enfrentes



Género
**Rol Estratégico**
Compañía
**Sega**
Desarrollador
**Sega**
Distribuidor
**Sega**
Jugadores
x4
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Inglés**
Grabar Partida
**544KB**
P.V.P. Recomendado
**40,68 €**
www.sega.com/valkyria-chronicles-2
16

# VALKYRIA CHRONICLES II




## ADOLESCENTES EN PIE DE GUERRA

Como si de un pequeño pueblo de irreductibles galos se tratara, los habitantes de *Gallia* consiguieron aplacar los intentos del *Imperio del Este* por conquistarlos. Dos años más tarde, cuando parecía que todo estaba en calma, un nuevo conflicto, esta vez en forma de guerra civil, amenaza la tranquilidad y la paz de este pequeño país.

Encarnando a un adolescente que se alista en la academia militar para investigar la desparación de su hermano, tendremos que demostrar nuestra capacidad de mando manejando a un esquadrón novato en batalla a la vez que los ataques del ejército rebelde se van haciendo cada vez más continuos. Una historia de guerra, amor, odio y amistad a través de los ojos de un grupo de adolescentes involucrados en un conflicto del que no podrán escapar.

**MÁS PROFUNDO QUE SU ANTECESOR**

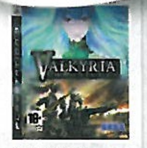
***Valkyria Chronicles II*** es un juego de rol estrátegico de guerra que mezcla turnos y acción a la perfección. Para lograr los objetivos de cada misión tenemos que manejar un esquadrón compuesto por distintas clases de soldados con diversas habilidades. De cómo gestionemos los recursos y planeemos la estrategia dependerá el resultado final.

A todas las virtudes del primer capítulo de esta saga hay que añadir mejoras en la jugabilidad: nuevas clases de soldados, infinidad de misiones y objetivos, mayor número de especialidades, armas nuevas, más capacidad de personalización o un mejor componente estratégico.

Para paliar la limitaciones de **PSP** con respecto a **PS3**, los chicos de **Sega** han optado por programar las misiones con varios escenarios conectados entre sí. Esto, además de permitir que el juego luzca de maravilla, añade un componente estratégico a la hora de ubicar nuestros soldados en los escenarios y organizar los ataques.

Si tras las aproximadamente 100 misiones que nos propone la historia principal todavía no quedamos satisfechos, ***Valkyria Chronicles II*** cuenta con un modo multijugador en el que podremos participar en misiones cooperativas o enfrentamientos directos con hasta cuatro amigos. Todo un acierto para aquellos que no se conforman con la IA. Salvando el problema de que viene en completo inglés es una fantástica opción para los amantes de la estrategia y el rol.

**LA ALTERNATIVA**



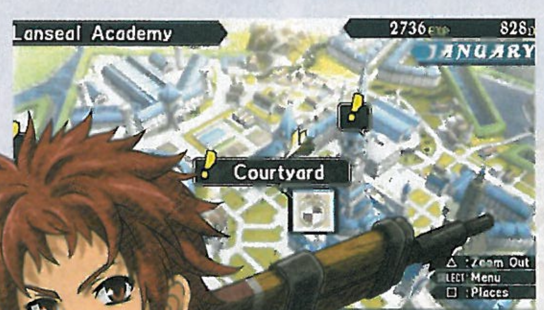
**VALKYRIA CHRONICLES**
El único juego de rol táctico a la altura es su predecesor disponible para PS3.










Desde la Academia podrás acceder a todas las funciones del juego: realizar misiones, mejorar el nivel de los soldados, comprar nuevas armas...




## COMPARATIVA PS3 PSP

Si la primera entrega ya destacó gráficamente por su cuidado cel-shading gracias al motor Canvas, Sega lo ha remodelado y optimizado para adaptarlo a PSP. Así, con Valkyria Chronicles II no echaremos en falta el buen hacer de la primera entrega, demostrando una vez más todo lo que puede dar de sí la portátil de Sony.




Alguno de los personajes del primer Valkyria Chronicles aparece en esta segunda entrega. Descubrir quiénes son ya será una misión tuya.







## LA ESTRATEGIA LO ES TODO

En Valkyria Chronicles II la táctica de «avanzar y matar» no resulta siempre la más efectiva. Antes de cada misión hay que fijarse en las áreas de batalla, repartir las tropas con inteligencia, elegir las clases que más nos benefician y trazar un plan de ataque al objetivo. Para lograr la calificación A tendrás que ser rápido y efectivo evitando luchas innecesarias.

## EVALUACIÓN

✓ Un modo Historia realmente largo, una profunda jugabilidad y la posibilidad del Multiplayer Cooperativo y Versus son las bazas de este genial S-RPG.

✗ La falta de traducción es un detalle imperdonable a estas alturas. La historia y los personajes no llegan al nivel del primer Valkyria Chronicles.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| Gran uso del cel-shading para los escenarios y personajes. Escenas anime a la altura de cualquier serie manga. | Música ambiental y efectos sonoros en buena consonancia con la narrativa, aunque sin ser el apartado más destacable. | Variedad de clases, personalización del esquadrón, distintas armas, tanques y muchas maneras de afrontar cada misión. | Gran cantidad de misiones en el modo Historia, más el Multijugador en Cooperativo y Versus dan para muchas horas. | No desmerece en nada a la primera parte en PS3. Otra maravilla técnica para el cada vez más amplio catálogo de PSP. | Si te gusta el rol y la estrategia es un juego indispanble que te dará grandes dosis de diversión. |
| 9,2 | 8,6 | 9,3 | 9,4 | 9,2 | 9,2 |

Por De Lúcar

TEST





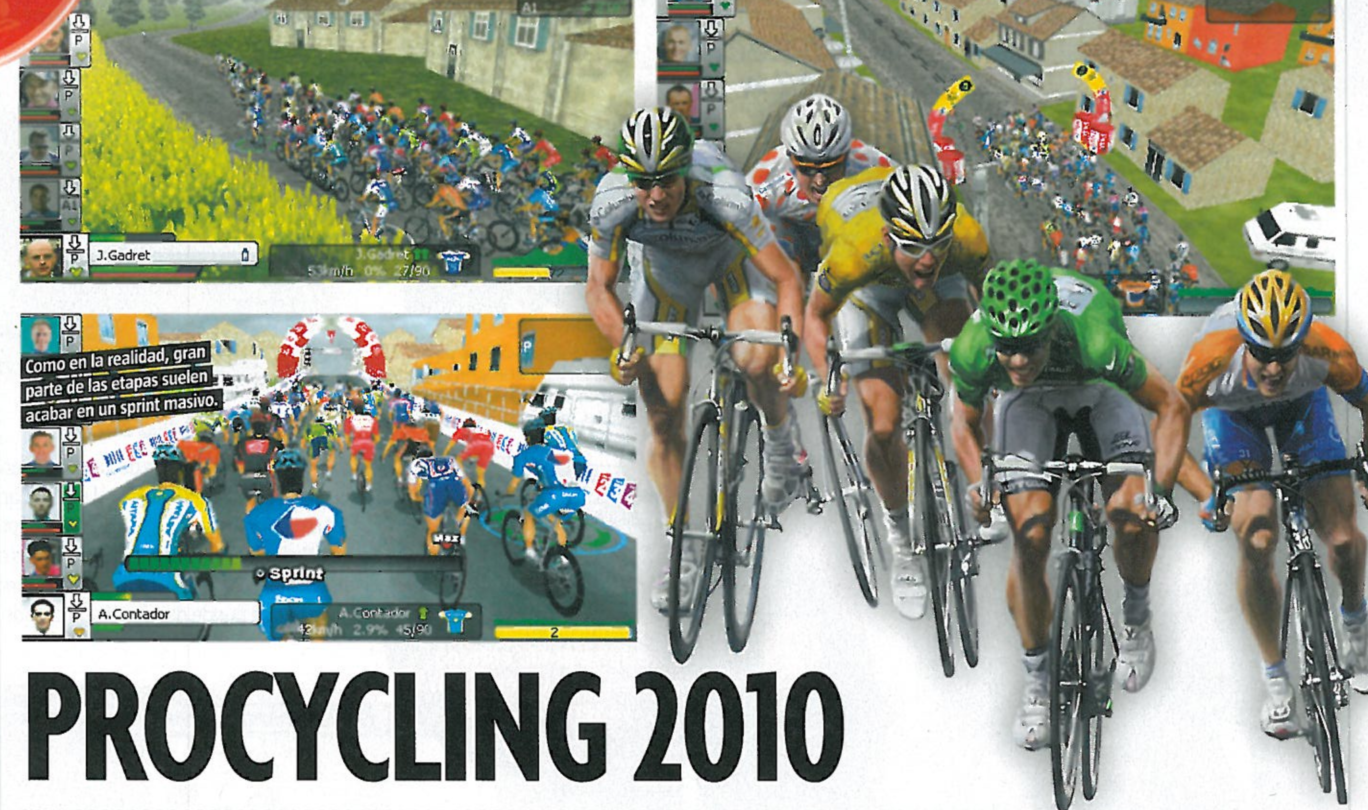






Género
**Deportivo**
Compañía
**Cyanide**
Desarrollador
**Focus Home Interactive**
Distribuidor
**Digital Bros**
Jugadores

On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano**
Grabar Partida
**416 KB**
P.V.P. Recomendado
**39,95 €**
www.cycling-manager.com
**3**




Como en la realidad, gran parte de las etapas suelen acabar en un sprint masivo.

# PROCYCLING 2010

## SIEMPRE A PIÑÓN FIJO

Cuando no tienes competencia resulta más complicado evolucionar y aún más conocer los propios límites, y esa circunstancia puede que empiece a afectar a la saga *ProCycling*. Se nota el esfuerzo por lograr un juego cada vez más completo y jugable, pero, aún con todas las mejoras, todo se parece sospechosamente a lo ya visto en ediciones anteriores.

Gráficamente es algo más atractivo, más rico en detalle y con una animación menos encorsetada. En PC han logrado grandes avances en esa materia, pero en **PSP** siguen más o menos por los mismos derroteros. Lo que sí nos parece logrado es que cuente con dos de las tres grandes pruebas por etapas, *Tour de France* y La Vuelta a España, y más de sesenta equipos, entre oficiales y desbloqueables. Tampoco está nada mal que podamos elegir entre seis grandes modos de juego y más de 130 etapas inspiradas en los recorridos reales y que recrean todas las cotas claves de las grandes pruebas.

Aunque esté dirigido a un público un tanto minoritario en consola, lo cierto es que ***ProCycling 2010*** brinda a cualquiera la posibilidad de vivir todos y cada uno de los momentos típicos de una carrera. Con un sistema de control y una mecánica de juego muy simples, consigue que la labor de *manager* llegue a parecerse a la actividad e intensidad de un simulador. Por decirlo de otra manera, seremos los típicos directores de equipo, pero viviremos las carreras con la misma emoción que si fuéramos los propios ciclistas. Responder a los ataques, meterse en una fuga, luchar por un *sprint*... todo es posible y seremos nosotros los que deberemos controlar a nuestro equipo y sus fuerzas. Como *manager* también tendremos que gestionar el tema de los fichajes, formación de equipos, cazar talentos, etc.

Para terminar, apuntar que ***Pro Cycling 2010*** también cuenta con un modo para dos jugadores vía *wireless*.

### LA ALTERNATIVA



**PRO CYCLING 2009**
En esta disciplina no hay más alternativa que la del año anterior.

## EVALUACIÓN

Un título que sin competencia intenta evolucionar y cubrir cada vez más terreno ofreciendo más retos. Tiene todo lo que se puede esperar de un simulador de ciclismo... pero es sólo para muy aficionados.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | MULTIJUGADOR | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,1 | 8,2 | 8,3 | 8,5 | - | 8,0 | 8,2 |



Han mejorado algo en la animación y en la sensación general de realismo.

Un control más dinámico, carreras movidas y hasta 130 etapas distintas a superar.


¡AHORA TÚ TIENES EL CONTROL REAL!
CON EL NUEVO MANDO PLAYSTATION MOVE SÓLO HAY UN PROTAGONISTA. TÚ! Y ES QUE TODA LA ACCIÓN SE CENTRA EN TI Y EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN REFLEJO EXACTO DE LO QUE TÚ HACES. PORQUE CON PLAYSTATION MOVE TIENES LA MÁXIMA PRECISIÓN EN TUS MOVIMIENTOS. VIVE NUEVAS EXPERIENCIAS CON VIDEOJUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN EN ALTA DEFINICIÓN.
CON PLAYSTATION MOVE TÚ TIENES EL CONTROL.
¡ENTRA EN ACCIÓN CON MOVE!
PS3
PlayStation 3
The new PlayStation Move for PlayStation 3
http://es.playstation.com/
SONY
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOXD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "SONY" and "make.believe" are trademarks of the Sony Corporation. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Se require mando y cámara PlayStation Eye para jugar.

PS3 PS2 PSP

# VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

**NEMESIS**
No quiero ser chovinista, pero esta producción española le da mil vueltas a los anteriores Castlevania en 3D.

**Impresionante**

★★★★★

Compañía
**Konami**
Programador
**Mercury Steam**
Género
**Acción/aventura**

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

# Castlevania Lords Of Shadow

**La saga de los Belmont por fin se adentra con éxito en las 3D... gracias al talento de los españoles Mercury Steam.**

Nos encanta viajar, pero hemos sentido alegría, y por qué no decirlo, un orgullo muy especial al no tener que coger un avión, sino el metro, para conocer a los responsables de ***Castlevania: Lords Of Shadow***. En San Sebastían de Los Reyes están las oficinas de **Mercury Steam**, el equipo de titanes que se ha hecho cargo de uno de los mayores legados de **Konami**: la familia *Belmont* y su eterna lucha contra Drácula. Con *Hideo Kojima* como asesor, Enric Álvarez y su equipo están dando los últimos toques al *reboot* de la saga *Castlevania*, en el que nos enfrentaremos a vampiros, licántropos, demonios, espectros y criaturas mitológicas de todo tamaño y pelaje, en preciosos entornos tridimensionales y con una mecánica deudora de títulos como *Devil May Cry*, *God Of War* o *Shadow Of The Colossus*. Después de naufragar en los anteriores intentos por adaptar el universo *Castlevania* a las 3D, parece que esta vez **Konami** lo ha conseguido, o al menos esa es la impresión que da la *beta* de *preview* de un juego que, según Álvarez, nos llevará 20 horas completar.

¿Suena exagerado? Para nada, teniendo en cuenta cómo estamos sudando con la copia que tenemos en la redacción. La odisea de *Gabriel Belmont*, dividida en 12 capítulos (que podremos revivisitar en busca de nuevas rutas, *items* escondidos y distintos desafíos), te exigirá reflejos de acero, mientras pulsas con acierto todos los botones del *DualShock3*. No sólo tendrás que desplegar todos los *combos* de los que es capaz de ejecutar la *Combat Cross* (la versión moderna del clásico látigo de los *Belmont*), sino que deberás alternar el uso de dos tipos de magia (luminosa y oscura) en pleno combate. La resolución de *puzzles* (algunos de una mala leche sorprendente) y una buena dosis de plataformas (balanceándote con el látigo, en un guiño a *Super Castlevania IV*) se unen también a la mecánica de un juego que entusiasmará no sólo a mitómanos de la saga, sino a todo el espectro de usuarios de **PlayStation 3**.

Tal y como nos desvelaron los componentes de **Mercury Steam** durante el *tour* por el estudio, ***Castlevania: Lords Of Shadow*** explotará al 100% la capacidad del formato *Blu-ray* (de hecho, la versión para la máquina rival de **PS3** ocupará 2 DVD). Una revelación que no nos ha sorprendido, tras comprobar las dimensiones, y el detalle gráfico, »

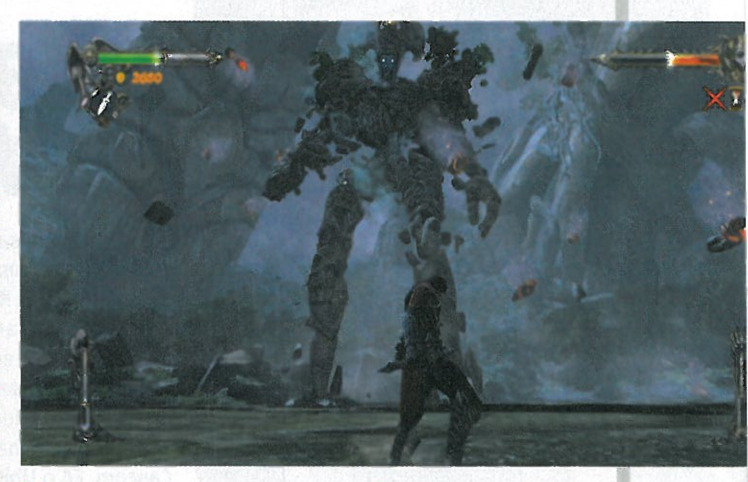






La barra de abajo premiará tu habilidad para encadenar combos con esferas de energía con las que rellenar los dos medidores de magia. Sin ella, serás hombre muerto.





El Belmont más ágil de toda la saga es capaz de trepar por ruinas y saltar barrancos sin despeinarse.

Los titanes son un prodigio de diseño gráfico... y dificultad. Más de una vez te acordarás de sus creadores.







Conoceremos todo tipo de secundarios, tanto aliados como enemigos.

Las dagas, bañadas en plata, serán el mejor remedio para fundir a los cansinos licántropos.

## SHADOW... OF THE COLOSSUS

Gabriel se enfrentará a titanes colosales, viéndose obligado a trepar por ellos para atacar sus puntos débiles. ¿Os suena? Aunque no sean muy originales, los duelos contra estas criaturas son espectaculares.

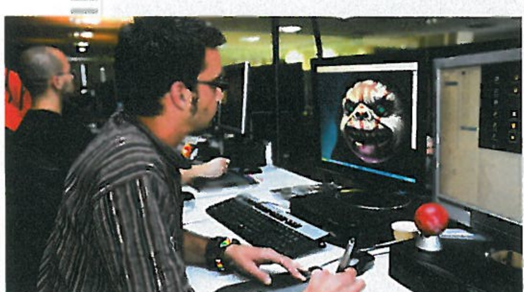




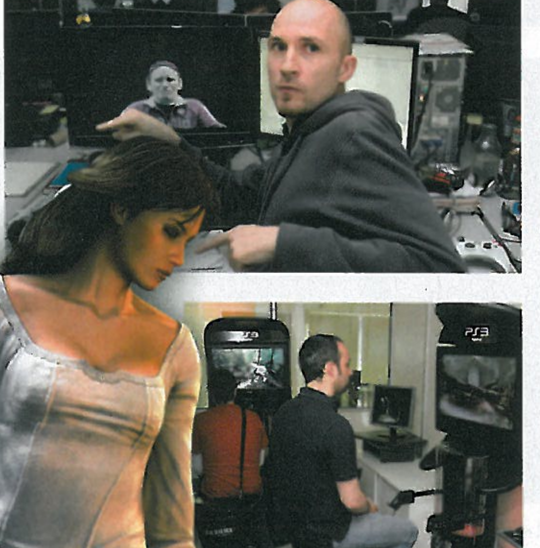








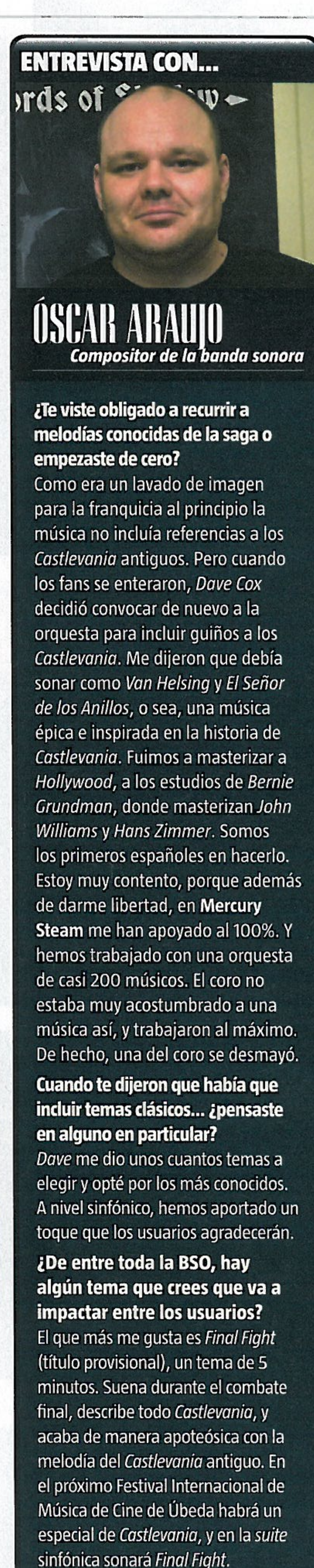


# Un Belmont Made In Spain

**Mercury Steam** saltó a la fama por su extraordinario trabajo en títulos como *Scrapland* o *Clive Barker's Jericho*. Afincado en San Sebastián de los Reyes este equipo 100% español deslumbró con su talento y ambición al mismísimo *Hideo Kojima*, que ejerce de asesor en ***Castlevania: Lords Of Shadow***. Después de visitar estudios de desarrollo repartidos por todo el planeta, no exageramos al decir que lo que vimos en el *tour* por **Mercury Steam** no tiene nada que envidiar a gigantes de la talla de **Capcom**, **EA** o **Ubisoft**. Pudimos ver cómo se gestionan las diversas áreas de la creación del juego: desde el diseño y la animación de los personajes hasta la IA o los efectos de sonido.



» alcanzado en los escenarios y la fauna que los pueblan. Ruinas de civilizaciones extintas, bosques malditos, abadías sitiadas por las fuerzas del Mal... En el interior de una ellas, plagada de trampas, Enric Álvarez nos demostró cómo funcionan los *puzzles* del juego así como la cooperación entre *Gabriel* y *Zobek*, otro miembro de la Hermandad de la Luz (con la voz de *Patrick Stewart*) que le ayudará en su misión de liberar la tierra del influjo del Mal. *Belmont* también recibirá ayuda (aunque forzada, eso sí) por parte de algunos enemigos (arañas gigantes, *trolls*, huargos...), sobre los que cabalgará para superar obstáculos y «dar cera» a una fauna de ultratumba que parece responder a la voluntad de un señor supremo. ¿Drácula? Enric Álvarez se limitó a sonreír tras mencionarle este nombre. También nos desveló algunas primicias interesantes, pero os las desvelaremos en la entrevista exclusiva que acompañará a la *review* del juego.



## ENTREVISTA CON...

### ÓSCAR ARAUJO
***Compositor de la banda sonora***

**¿Te viste obligado a recurrir a melodías conocidas de la saga o empezaste de cero?**
Como era un lavado de imagen para la franquicia al principio la música no incluía referencias a los *Castlevania* antiguos. Pero cuando los fans se enteraron, *Dave Cox* decidió convocar de nuevo a la orquesta para incluir guiños a los *Castlevania*. Me dijeron que debía sonar como *Van Helsing* y *El Señor de los Anillos*, o sea, una música épica e inspirada en la historia de *Castlevania*. Fuimos a masterizar a *Hollywood*, a los estudios de *Bernie Grundman*, donde masterizan *John Williams* y *Hans Zimmer*. Somos los primeros españoles en hacerlo. Estoy muy contento, porque además de darme libertad, en **Mercury Steam** me han apoyado al 100%. Y hemos trabajado con una orquesta de casi 200 músicos. El coro no estaba muy acostumbrado a una música así, y trabajaron al máximo. De hecho, una del coro se desmayó.

**Cuando te dijeron que había que incluir temas clásicos... ¿pensaste en alguno en particular?**
*Dave* me dio unos cuantos temas a elegir y opté por los más conocidos. A nivel sinfónico, hemos aportado un toque que los usuarios agradecerán.

**¿De entre toda la BSO, hay algún tema que crees que va a impactar entre los usuarios?**
El que más me gusta es *Final Fight* (título provisional), un tema de 5 minutos. Suena durante el combate final, describe todo *Castlevania*, y acaba de manera apoteósica con la melodía del *Castlevania* antiguo. En el próximo Festival Internacional de Música de Cine de Úbeda habrá un especial de *Castlevania*, y en la *suite* sinfónica sonará *Final Fight*.

VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

**NEMESIS**
Un festín de tripas y risas al que se le notan las mejoras respecto a la primera entrega. Es menos frustrante, más divertido. Y además, terapeútico.

**Pesadillesco**
★★★★★

Compañía
**Capcom**
Programador
**Capcom/Blue Castle Games**
Género
**Survival Horror**

Unos clavos convierten a un bate de béisbol en un perfecto descorchador de cráneos.

# Dead Rising 2

## Prepárate para despachar miles y miles de zombis de la manera más festiva, y sanguinolenta, posible

**Capcom** parece haber aprendido de los errores del primer *Dead Rising*. Aquel juego, inédito en **PS3**, nos engatusaba con millares de zombis a los que matar a lo largo y ancho de un centro comercial, pero exigía al mismo tiempo cumplir las misiones dentro de un estricto margen de tiempo. Con sólo distraerte un poco la aventura se iba al carajo. Esta secuela, desarrollada por los canadienses **Blue Castle Games** bajo la batuta de *Keiji Inafune*, nos da mayor margen para hacer el cafre, aunque el protagonista, *Chuck*, debe inyectar a su hija el antídoto *Zombrex* cada 24 horas para evitar que se convierta en otro zombi más. Además, sólo cuenta con tres días para descubrir al responsable del caos organizado en *Fortune City* (un remedo de Las Vegas), antes de que se presente el ejército y le haga responsable del incidente, que ha convertido a turistas y curritos de los casinos en zombis hambrientos. ***Dead Rising 2*** transita entre el horror más grafico y la pura comedia. No podemos tomarnos muy en serio una aventura que nos permite entrar en un *sex-shop*, vestirnos de cuero y arrear a los zombis con una «porra de látex», o atropellar muertos vivientes con una bicicleta de niña... pero ahí reside precisamente su mayor grandeza: combinar imágenes terribles (cabezas y piernas cercenadas, inocentes civiles convertidos en *buffets* vivientes...) con geniales golpes de humor.

Frente a cientos de miles de zombis (llegan a acumularse hasta 1.000 en pantalla, según sus creadores), *Chuck* cuenta con una habilidad de la que no disponía *Frank West* (el héroe del primer *Dead Rising*): crear armas combinando objetos. Algunas serán evidentes (palo de escoba + machete= alabarda) y otras más delirantes (rubís + linterna= sable láser). Cualquier invención será buena, porque las armas van destruyéndose con el uso y los zombis cada vez serán más y más numerosos. Durante nuestra aventura, encontraremos otros supervivientes (a los que escoltaremos a lugar seguro) y unos cuantos trastornados que serán aun más peligrosos que los muertos andantes.

Así, entre casinos y restaurantes temáticos, entre conejitas de *Playboy* en busca de un héroe salvador y minijuegos al estilo *Yakuza*, van transcurriendo las tres impactantes jornadas que configuran ***Dead Rising 2***. El descomunal tamaño de *Fortune City* y la aparición de misiones secundarias son la mejor garantía de que, lejos de tres simples días, esta truculenta producción **Capcom** nos brindará alegría (y mucha casquería) para todo el otoño.

















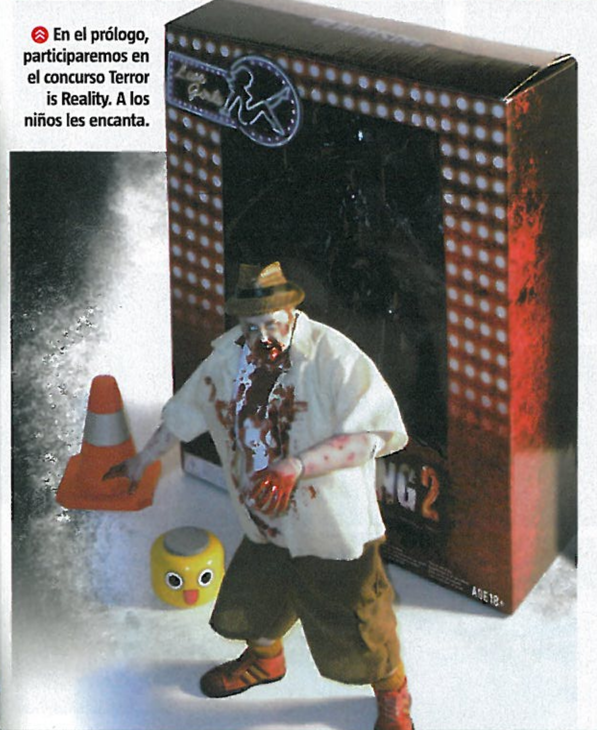
## ¡TODO UN MANITAS!

Algunas armas y objetos pueden fusionarse, sobre la mesa del taller, para lograr creaciones letales. A lo largo del juego obtendrás cartas/pistas para crear nuevas combinaciones.




En el prólogo, participaremos en el concurso Terror is Reality. A los niños les encanta.



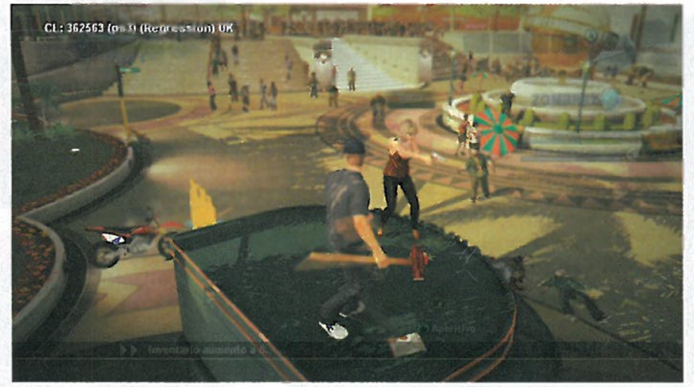




### PARA COLECCIONISTAS

***Dead Rising 2*** llegará a las tiendas con ediciones especiales: *Zombrex Edition* (con *Making Of* en DVD, bolígrafo/jeringuilla y caja metálica), y *Outbreak Edition* (*Making Of* en DVD, contenido descargable *Sports Fan*, libreto de bricolaje de armas, un tema dinámico y un espectacular, y obeso, zombi de 30cm. con ropa de tela e *items* intercambiables).




Si te cansas de la ropa extravagante siempre puedes combatir en calzoncillos. Por cierto, el diseño es calcado al de los que llevaba Sir Arthur.











## ARREGLADO PERO INFORMAL

Chuck inicia la aventura vestido con su chupa de motero, pero a medida que vayas explorando las tiendas de Fortune City podrás cambiarle de atuendo a tu antojo. Desde un elegante traje a ropa de skater, desde un top de poligonera calentorra a un mono digno del gran Evel Knievel.

## RISAS DE ULTRATUMBA

Benny Hill combinado con George A. Romero. Conduce una bici de niña, sienta a un zombi en la silla de ruedas, viste como un Village People o gástate los dólares en un peep show.







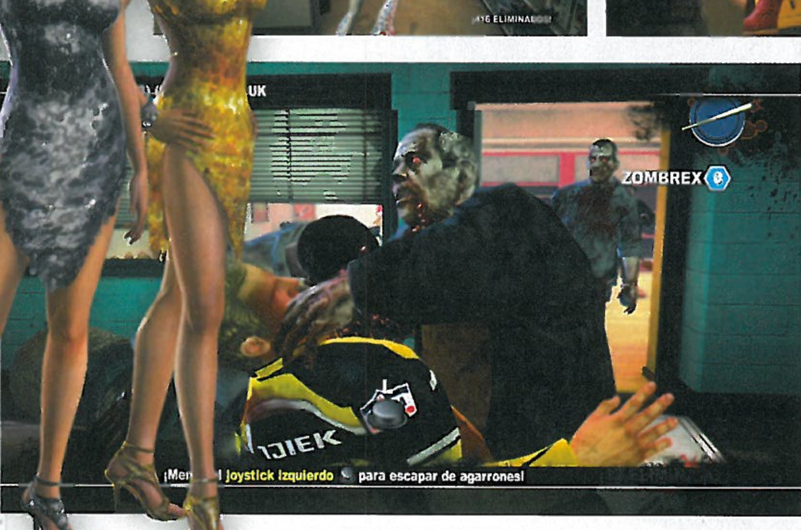






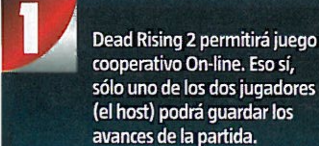






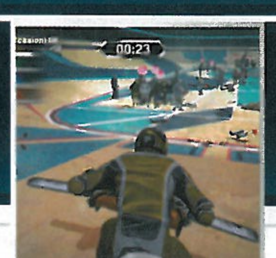

## Claves



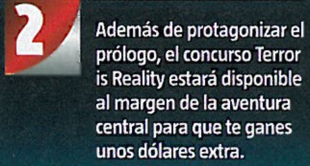


1 Dead Rising 2 permitirá juego cooperativo On-line. Eso sí, sólo uno de los dos jugadores (el host) podrá guardar los avances de la partida.







2 Además de protagonizar el prólogo, el concurso Terror is Reality estará disponible al margen de la aventura central para que te ganes unos dólares extra.


7
www.pegi.info
SCOTT PILGRIM
CONTRA EL MUNDO: EL VIDEOJUEGO
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nuevas aventuras de
Scott Pillgrim contra el mundo: EL VIDEOJUEGO.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate Scott Pillgrim de la forma más sencilla con las
Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito.
Revive las aventuras de Scott Pillgrim en increíbles animaciones retro de 8-bits.
Ayuda a Scott a conquistar el corazón de Ramona, deberás derrotar
a sus 7 ex-novios malignos. Hasta un total de cuatro
jugadores podrán jugar al mismo tiempo.
¡La acción está servida!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn/
SONY
make.believe
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago.
Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información,
consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Scott Pilgrim vs.
The World" graphic novel and related characters TM & © 2010 Bryan Lee O'Malley. "Scott Pilgrim vs. The World: The Game" and "Scott Pilgrim vs. The World" live action motion
picture are copyrights of Universal Studios. All Rights Reserved.






PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

**NEMESIS**
Por encima de mutaciones y desafíos lo mejor sigue siendo su impresionante track list.

**Mutante**
★★★★☆

Compañía **Activision**
Programador **Neversoft**
Género **Musical**

Las mutaciones te otorgarán habilidades especiales que dispararán tu puntuación hacia la estratosfera.

Como ya sucedía en GH5, se le pueden añadir los instrumentos que quieras: 4 guitarras o 4 baterías.

## MUTACIONES METALERAS

En su odisea por liberar al demiurgo del Rock, los personajes de la nueva entrega de Guitar Hero se transformarán en el escenario, lo que te proporcionará nuevas habilidades (y disparará con ello las puntuaciones). ¿Nuestra mutación favorita? la de Axel, sin duda. Es clavadito al Eddie del Powerslave de Iron Maiden.

# Guitar Hero Warriors Of Rock

## 90 temazos, transformaciones en el escenario y un fin de fiesta épico

La contienda *Guitar Hero/Rock Band* va a ser más encarnizada que nunca. Para contraatacar a los muchachos de **Harmonix** y su *RB3* (que incorpora por primera vez teclado entre sus instrumentos), **Neversoft** ha puesto toda la carne en el asador para volver a enamorar a los fans de las primeras entregas de *GH*. La idea era regresar a las raíces roqueras de la franquicia, aunque la incorporación en el *track list* (entre más de 90 temazos) de canciones de The Cure, R.E.M.o Dire Straits, deja patente que *Guitar Hero* no quiere renunciar del todo al pop.

Aun así el repertorio de ***Warriors Of Rock*** es tan glorioso como cazurro: KISS, Pantera, Def Leppard, Slipknot, ZZ Top, The White Stripes, Rammstein, Poison, Nine Inch Nails... incluso Megadeth hará acto de presencia por partida doble: Dave Mustaine ha compuesto el tema *Sudden Death* a modo de canción final del juego, un auténtico *tour de force* con el que perderemos más de un dedo.

En la redacción ya hemos podido comprobar, a través de una versión *beta* ya en castellano (con Loquillo ejerciendo de narrador), cómo **Neversoft** ha subido el nivel de dificultad y ha incorporado todo tipo de desafíos en cada canción para alargar la vida del juego, tal y como prometieron. ¿Logrará ***GH Warriors Of Rock*** levantar el género músical, tras el bajón de ventas de las últimas entregas? Desde luego no será porque no se hayan esforzado. El *track list* es verdaderamente impresionante. ○









1 GH Warriors Of Rock rendirá homenaje al grupo Rush y su mítico album 2112. Podrás tocarlo enterito si los dedos te aguantan. Ríase usted del palizón con el Free Bird de Guitar Hero II.




2 Loquillo ejerce de narrador en el modo Misión de Warriors Of Rock (Gene Simmons lo hace en la versión original del juego), y lo borda. Si quieres saber más, no te pierdas la entrevista de la página 92.























PRIMERA IMPRESIÓN



**NEMESIS**
Un retorno a la mecánica de antaño con cuatro universos dotados de vida, y estética, propios.

**Audaz**

★★★★★

Compañía
**Activision**
Programador
**Beenox**
Género
**Acción**

# Spider-Man Dimensions

## El trepamuros regresa a PS3 con cuatro encarnaciones diferentes

En el reciente **Comic-Con** se resolvió el misterio: *Ultimate Spider-Man* será el cuarto universo de nuestro amigo *Spidey* en ser incluido en su nuevo juego de acción. Enfundado en el negro traje del simbionte o combatiendo en plena Gran Depresión en *Spider-Man Noir*, en el futuro de *Spider-Man 2099* o con el *look* clásico de *Amazing Spider-Man*, los fans del trepamuros se lo pasarán en grande con esta creación de **Beenox** en la que nos enfrentaremos a legendarios villanos como Kraven el cazador, el Duende o el Buitre. Cuatro universos y estéticas diferentes para un mismo juego, que abandona los mapeados abiertos de los últimos títulos de Spider-Man para abrazar la mecánica de acción directa de toda la vida. ¿Un paso atrás? Según sus creadores todo responde a las peticiones de los jugadores, que reclamaban el enfrentamiento puro y duro con enemigos clásicos de los cómics originales, en lugar de tener que balancearse por todo *Manhattan* en busca de matones de medio pelo y repetitivas misiones secundarias. Las ventas decidirán si el cambio ha sido para bien o para mal.

Lo que es incuestionable ha sido el esfuerzo de **Beenox** por dotar a cada uno de los cuatro universos con un *look* y una mecánica diferenciadas. En *Spider-Man Noir* predominará la combinación de luces y sombras y el sigilo, mientras que en *Spider-Man 2099* combatiremos en los cielos de un NY futurista dominado por los *cyborgs* y las megacorporaciones. Eso sí, los que soñábamos con un universo de *Marvel Zombies* nos hemos quedado con las ganas.

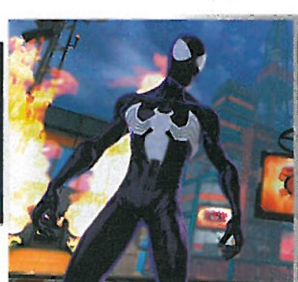






**1** Spider-Man Dimensions reune en un mismo juego cuatro de los universos que Spidey protagonizó en los cómics. Desde el simbionte de Ultimate hasta el oscuro enfoce de Spider-Man Noir.





**2** Entre las curiosidades que ha aportado Beenox a este nuevo juego de Spider-Man está el combate en primera persona contra algunos de los villanos más memorables de los tebeos del hombre araña.








Por primera vez en la saga se incluyen varias modalidades multijugador On-line a través de PSN. Podrás jugar sólo o en equipo y emplear tu propio robot.








PRIMERA IMPRESIÓN



**LAST MONKEY**
Un acercamiento diferente que puede sentarle muy bien a una saga hasta ahora minoritaria

**Futurista**
★★★★

Compañía
**Square Enix**
Programador
**Double Helix**
Género
**Acción**

# Front Mission Evolved

## Los «mechas» de Square Enix dan el salto a la acción

Combates por turnos, estrategia, manejo a través de menús y completas opciones de personalización son los elementos que nos vienen a la mente cuando pensamos en la veterana saga *Front Mission* de **Square Enix**. Pues bien, para su debut en **PlayStation 3** los creadores han decidido poner la casa patas arriba y cambiar todos estos conceptos. Para empezar, han encargado el desarrollo del juego a los americanos de **Double Helix Games**, que han optado por un desarrollo de *shooter* en tercera persona que poco tiene que ver con el original. Ahora controlaremos a los *Wanzers* (pues así son conocidos los robots de imponentes proporciones que siempre han protagonizado la saga) de forma directa, con los dos *sticks* analógicos del *DualShock 3*, en la tradición de los juegos de disparos subjetivos.

La acción se desarrolla en medio del enfrentamiento entre varias facciones geopolíticas en un futuro en el que el ser humano empieza a colonizar el espacio. Un joven ingeniero se verá inmerso en este conflicto y tomará el control de varios engendros mecánicos (aunque también habrá secciones de acción «a pie») que podrá ir personalizando entre misión y misión con todo tipo de armas. Diferentes localizaciones como la ciudad de Nueva York servirán de escenarios para las intensas batallas que propone el juego. Esperemos que con este cambio de género la saga no haya perdido personalidad.







**1** Las profundas opciones de customización de los Wanzers siguen estando presentes, aunque se ha intentado que su implementación sea más accesible para los no iniciados en estas lides.





**2** La saga Front Mission lleva ya más de quince años dando guerra, con varios capítulos aparecidos para las consolas PlayStation anteriores, aunque pocos lograron llegar hasta nuestro país.



# Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

## Cómo conseguirlo

### Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

### En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

| PS3 | PS3 | PS3 | PSP | PSP |
|---|---|---|---|---|
| PVP recomendado 71,95 € | PVP recomendado 65,95 € | PVP recomendado 69,95 € | PVP recomendado 35,95 € | PVP recomendado 39,95 € |
| Lector PlayStation Revista Oficial - España 66,95 € | Lector PlayStation Revista Oficial - España 60,95 € | Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 € | Lector PlayStation Revista Oficial - España 30,95 € | Lector PlayStation Revista Oficial - España 34,95 € |
| KANE & LYNCH 2 DOG DAYS | MAFIA II | SINGULARITY | TOY STORY 3 | LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4 |
| ☐ AÑADIR AL PEDIDO | ☐ AÑADIR AL PEDIDO | ☐ AÑADIR AL PEDIDO | ☐ AÑADIR AL PEDIDO | ☐ AÑADIR AL PEDIDO |

## CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2010













PRIMERA IMPRESIÓN



**LAST MONKEY**
Todo el carisma de la saga, por primera vez en 3D para un público muy determinado.

**Encantador**
★★★☆☆

Compañía
**Namco Bandai**
Programador
**Gust**
Género
**RPG**












Por primera vez en la saga, coincidiendo con su debut en PlayStation 3, la exploración de los escenarios se realiza en tres dimensiones.

# Atelier Rorona
## The Alchemist Of Arland

### La crisis del pequeño negocio llega al mundo de la alquimia

Y es que la pobre *Rorona*, aprendiz de una alquimista bastante incompetente, se encuentra de la noche a la mañana con un gran problema: la tienda que regenta será cerrada por orden real si no es capaz de cumplir con una serie de encargos, doce para ser más exactos, durante los próximos tres años, a razón de uno cada tres meses. Para ello deberá «sintetizar» una serie de objetos mediante la alquimia (uno de los cuatro elementos principales en los que se basa la jugabilidad del título de **Gust** y **Nippon Ichi** que llega a Europa con más de un año de retraso con respecto a su lanzamiento en Japón). Los que hayan seguido la saga en **PS2** con las diferentes entregas de *Atelier Iris*, sabrán cuáles son sus otros componentes: las conversaciones entre los personajes del juego, al más puro estilo *anime* tradicional (y con grandes dosis de humor), la exploración de los escenarios (que dan el salto a las tres dimensiones con esta entrega) y los combates por turnos entre el equipo de la protagonista y los monstruos que «pululan» por los entornos. Así pues, un *RPG* muy nipón, con todo lo que ello conlleva, tanto en el estilo gráfico, que habla por sí mismo, como en el apartado jugable, que parece que sólo será comprendido en toda su extensión por los seguidores más acérrimos del género. En cualquier caso, siempre nos congratulamos de que lanzamientos de este tipo vean la luz en nuestro país (aunque sea sin traducir al castellano, como será el caso).

El diseño de los personajes no deja lugar a dudas: estamos ante un juego (muy) japonés.




## Claves

**1** Namco Bandai Partners ha anunciado que unos meses después de Atelier Rorona, en primavera de 2011, llegará otra producción de Gust y Nippon Ichi: Air Tonelico Qoga, el debut de la saga en PS3.



**2** Igual de importante que ganar los combates resulta ser competente en el tema de la alquimia. Saca la receta, acércate al caldero, echa los ingredientes y espera lo mejor...

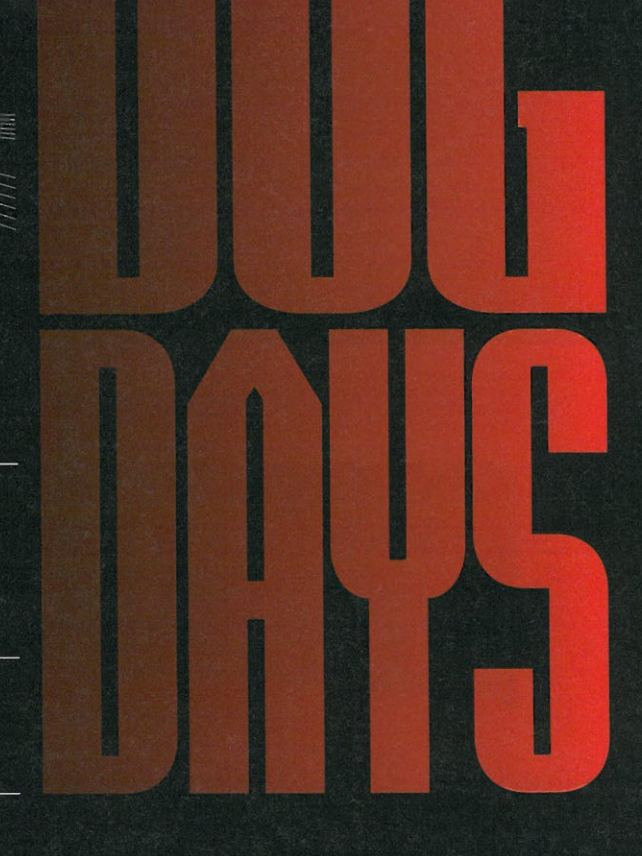


# Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3

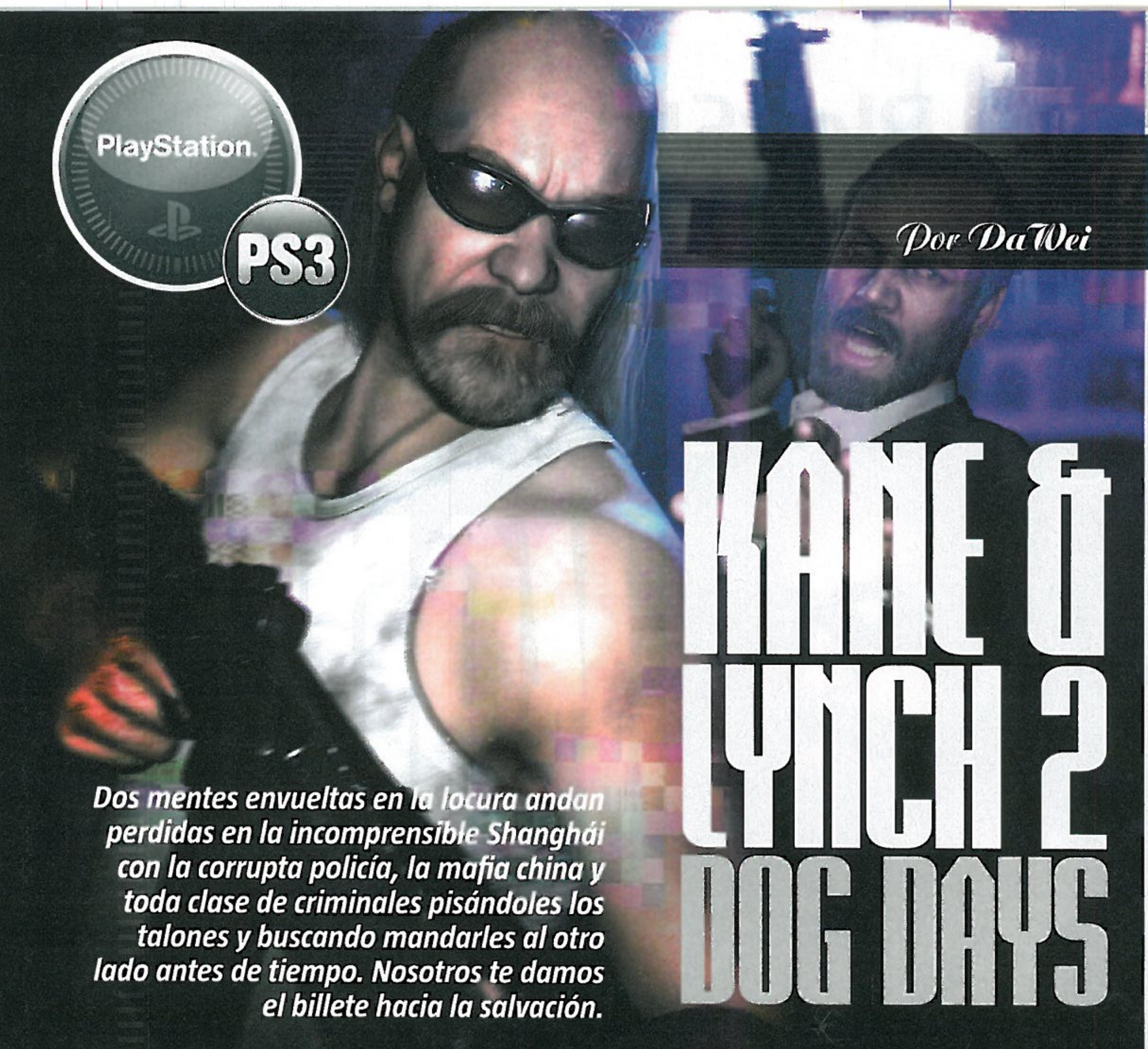
# KANE & LYNCH 2




**_Todos los consejos para salir con vida de la corrupta Shanghái_**

**_Te contamos las mejores formas de afrontar cada uno de los capítulos_**

**_Consigue todos los trofeos del juego_**




*Por DaWei*

# KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

**Dos mentes envueltas en la locura andan perdidas en la incomprensible Shanghái con la corrupta policía, la mafia china y toda clase de criminales pisándoles los talones y buscando mandarles al otro lado antes de tiempo. Nosotros te damos el billete hacia la salvación.**




En esta zona de la pantalla veremos todos los diálogos subtitulados, aunque tendremos las voces en castellano.

Podemos llevar hasta dos armas al mismo tiempo. Aquí se nos muestra el tipo y la cantidad de munición restante.

## Solo o acompañado



**CON NUESTRO COMPAÑERO...**
Casi siempre estaremos acompañados de Kane, sea por la CPU o en modo cooperativo con otro jugador.



**...O A NUESTRO RITMO**
Habrá momentos que nos separaremos de Kane, aunque será en muy contadas ocasiones.

## Delirios psicóticos



**NO DUDES EN REMATAR TU TRABAJO**
A veces creeremos que un enemigo ha sido eliminado, pero muchos acabarán recuperándose. Si ves que se retuerce en el suelo tras abatirle dale una nueva ración de plomo para su salud.



**JUEGOS PIROTÉCNICOS**
En los escenarios habrá bombonas que pueden ser explotadas para eliminar grandes grupos de enemigos. Aprende a localizarlas y sácales provecho cuando la zona esté infectada de soldados.



**ESCUDOS HUMANOS**
Si encuentras enemigos despistados podrás usarlos como escudos humanos para acercarte mucho más a otros soldados. Es momento de dispararles entre ceja y ceja, pero intenta ser efectivo.



**DEJA QUE LOS DEMÁS TRABAJEN POR TI**
Si la CPU controla al otro personaje, éste te dará pistas sobre la situación de los enemigos e incluso podrá limpiarte una zona muy peligrosa.

El modo Historia comienza con una pequeña introducción en la que Lynch está asentado en China junto con su nueva novia, mientras está a punto de cerrar un turbio, pero importante trato, que puede resolverle el resto de su vida. Su amigo Kane decide ir a visitarle a Shanghái para ayudarle con unos asuntos, pero lo que promete ser una simple colaboración entre ambos, se transforma en una pesadilla sin vuelta atrás con la mafia china, distintos grupos criminales, la policía de Shanghái y hasta soldados del ejército deseando eliminarnos de la manera más cruenta posible.

## Capítulo 1
### Bienvenido a Shanghái



Lynch está esperando la llegada de Kane a la ciudad, una vez que llega van juntos para hacer una visita a un **socio**, que parece tener algo pendiente con Lynch. Empezamos a controlar a Lynch, teniendo que avanzar por el callejón hasta unas **viviendas**. Subimos al primer piso, derribamos la puerta y sorprendemos a nuestro **objetivo** en el interior. Éste empieza a huir y comenzamos una persecución por la azotea de edificios colindantes. En este momento sólo debemos preocuparnos de **correr** y no perderle de vista, aunque de vez en cuando nos disparará para retrasar nuestro avance. Tras correr por los tejados pasamos a una zona de restaurantes, donde continúa la persecución hasta un **videoclub**. En nuestro camino nos toparemos con otros criminales que intentarán abatirnos. Es un primer contacto con las **coberturas** del escenario, bastantes fáciles de encontrar en esta ocasión. Al salir del videoclub iremos a un callejón sin salida, repleto de grandes **bloques de hielo** para el mercado de pescado de la ciudad. Eliminamos otros enemigos hasta que llegamos al final del callejón. Allí se desata una **secuencia** automática donde nuestro enemigo objetivo usa de escudo humano a la **chica** con la que estaba en la habitación. Kane pierde los nervios y falla el disparo matando a la chica. Inmediatamente después el criminal se corta el cuello suicidándose. Kane y Lynch quedan sorprendidos, pero lejos de ser una persecución y la **muerte** de una chica desconocida, este hecho será el detonante de toda la aventura posterior.

## Capítulo 2
### Las instrucciones



El jefe de Lynch en Shanghái es **Glazer**, con el que nos reuniremos para preparar nuestros próximos pasos en la aventura. Estamos subidos a su flamante vehículo hablando sobre el trato que va a llevarse a cabo en las próximas horas, pero sufrimos una **emboscada** en plena autopista. El coche queda casi inutilizado y nos vemos obligados a salir fuera en un escenario repleto de vehículos calcinados y gente asustada. Nuestra misión es la de **sacar con vida** a Glazer de aquel misterioso ataque. Estamos desconcentrados pero nos vemos obligados a avanzar por el laberinto de coches. Sufriremos **ataques** por todos los lados, así que lo recomendable es usar los coches para **cubrirnos** de las balas. Algunos enemigos están muy bien escondidos, pero tenemos coberturas suficientes como para no pasar muchos apuros. Glazer intenta avanzar en coche y es sorprendido por un **camión** que derriba el vehículo dando una vuelta de campana. Debemos sacar a Glazer de debajo del **coche** rápidamente y seguir protegiéndolo. Por si no teníamos poco la policía de Shanghái también entra en escena, creándonos más dificultades. Debemos **limpiar la zona** en un cruce de calles evitando que Glazer muera. Poco después bajaremos a un subterráneo. Aquí derribaremos a más enemigos usando la **cobertura** de las columnas. Al fondo accedemos a una puerta que nos da camino a un descampado en ruinas. Esta zona está repleta de peligros y es el primer momento serio del juego por la buena situación de los **enemigos**. Si nos abordan nos eliminarán de golpe sin reacción posible. Después se nos señala una **furgoneta** de huida a la que debemos llegar para evacuar con ella a nuestro jefe.

## ¡Causando terror!



Una de las reglas de Kane y Lynch es que nunca es necesario llamar a la puerta. Si entramos de golpe derribando una puerta con una contundente patada es mucho mejor para sorprender a nuestros enemigos. También es habitual que los civiles se pongan justo delante de nosotros a la hora de los enfrentamientos. Será muy habitual que tengan lugar bajas civiles por la poca inteligencia de éstos, y más con dos locos como nosotros pululando por la ciudad.

## Capítulo 3
### Sangre, sudor y lágrimas



Glazer decide enviarnos con un conjunto de hombres a visitar a **Hsing**, el líder de otra de las bandas de las que pensamos vino el ataque anterior para que así nos explique las razones de intentar matarnos. Su **guarida** está en un falso taller textil donde trabajadores chinos están creando prendas. Un poco más adelante ya vemos la verdadera razón del negocio y los **hombres** de Hsing nos atacarán desde dentro del taller. Aquí es una buena ocasión para usar **escudos humanos** para acercarnos más a los enemigos y derribarlos en cuanto



En ocasiones nos acompañarán otros personajes para hacernos la vida más fácil, aunque no lo necesitamos. Somos unos machos.



Siempre que intentemos escalar un muro o abrir una puerta, veremos la buena cooperación entre los dos personajes.

**CONSEJO: Tras cada combate conviene recoger toda la munición posible y buscar las armas más poderosas. Podremos llevar hasta dos a la vez.**






**Tras cada caja, en cualquier coche, detrás de una columna o donde sea, habrá tíos con mala leche.**

duden lo más mínimo. Al salir a las terrazas del edificio se unirán los demás **integrantes** de nuestro bando, lo que nos hará prácticamente invencibles ya que ellos solos podrán eliminar a todo ser que nos intimide. Sufriremos una **emboscada** a en el patio interior del edificio donde tendremos alguna baja en el grupo. Es fundamental conseguir mucha más **munición** de los personajes abatidos porque la vamos a necesitar después. Al llegar a unas terrazas circulares que se comunican, el grupo se dividirá e irá por libre, limipiándonos prácticamente la zona sin mucho trabajo. Debemos localizar una **puerta** adornada con pequeña luces a su alrededor. Llegamos a una habitación con literas para después volver al **piso inferior** y salir a la calle. Entramos a un almacén donde tenemos que avanzar hasta una **puerta** del fondo. En una habitación nos topamos con Hsing, que nos desvela que la chica eliminada por error en el primer capítulo es hija de **Shangshi**, un peligroso funcionario corrupto que tiene a sueldo a la policía y mueve toda la criminalidad de la ciudad. Ante ello nuestros hombres **se rebelan** contra nosotros por el lío en el que les hemos metido y que pone en peligro la vida de sus familias, así que nos empezarán a atacar. Salimos corriendo hacia una sala que se llena de humo por los botes lanzados por nuestros ex compañeros. Sólo tenemos como salida las **escaleras** de la derecha ya que el enfrentamiento directo es imposible por la falta de visibilidad. Arriba tenemos malas coberturas y nos acertarán muy fácilmente. Tenemos que estar atentos a una **furgoneta** del piso inferior, que debemos destruir antes de que se vaya, disparando desde nuestra localización a través de las ventanas. Debemos descargar toda la **munición** que recogimos anteriormente para hacer explotar la furgoneta. Con todo esto llamamos la atención de la **policía** que nos intentarán detener. Al salir de allí salimos por los callejones de la ciudad, donde nos encontraremos con patrullas de policía con **perros** adiestrados que nos pondrán las cosas más difíciles. Así llegamos a un callejón sin salida donde debemos escalar el **muro**. Al otro lado se desarrolla una escena donde Lynch se pone nervioso e intenta localizar a su novia **Xiu**, que puede estar en peligro. Tienen que huir de la ciudad; Shangshi es el hombre más peligroso de China y clama venganza contra ellos.

## Capítulo 4
### Desapercibidos



Lynch queda con su novia en un **restaurante**, pero parece que la chica no viene. Para hacer tiempo se ponen a comer sorprendiéndoles más hombres de Shangshi. Debemos llegar a la **salida de emergencia** del final del restaurante mientras lidiamos con oleadas de enemigos y destrozamos medio restaurante. Tras salir de allí deciden ir directamente al apartamento de la chica. En las calles de Shanghái intentamos pasar **desapercibidos** hasta que subimos por unas escaleras. La policía peina la zona, tarde o temprano nos van a descubrir, desencadenándose más **combates**. Seguimos avanzando por un cobertizo y pasamos al otro lado de la calle donde hay más coches patrulla. Llegamos a una zona repleta de policías, que es bastante complicada pero con muchas **coberturas** para afrontar la situación. Al fondo hay una **bombona** que si la acertamos desde lejos nos ayudará a limpiar la zona de policías con la explosión. Tras coger la **munición** que han dejado, avanzamos hacia un muro que escalaremos en conjunto con nuestro compañero hasta llegar a un **descampado** donde vemos los edificios más emblemáticos de Shanghái al fondo. Mientras, el ruido de un **helicóptero** nos avisa de que algo serio tenemos un poco más adelante. En ese helicóptero hay más policías de apoyo que infectarán la zona. Es un continuo **avance y eliminación** de estos contrarios y nos deberemos ocupar de leer bien el terreno para evitar que nos eliminen. Conviene prestar atención a los **francotiradores** que nos acertarán desde muy lejos, después podemos coger su arma y usarla para facilitarnos la vida. En unas obras nos lanzamos por un boquete para salir a la zona vecinal, para acercarnos al **apartamento** de Xiu.

### Censura pixelada



Cuando disparemos sobre la cabeza de un enemigo, nos topemos con mujeres desnudas o bien nosotros estemos galopando tal como llegamos al mundo, el juego nos deleitará -y gracias- con pequeños cuadraditos que evitarán que veamos cosas no muy agradables para los más sensibles. Cierto que algunos darían mucho por ver partes femeninas en todo su esplendor, pero no llueve a gusto de todos. La violencia y los desnudos son parte de la identidad del juego.

## Capítulo 5
### A casa



Ya nos situamos bajo el apartamento de Xiu, donde hay **hombres** de Shangshi custodiándolo. Debemos subir al edificio hasta llegar a su piso. En este momento tenemos a los enemigos despistados. La clave es **acercarnos** lo máximo posible y en cuanto los tengamos a tiro dispararles sin darles tiempo a que se organicen. Si somos ágiles nos habremos quitado varios enemigos de golpe gracias al **factor sorpresa**. Nos separamos de Kane

para subir al edificio, aunque en todo momento lo tendremos a vista desde el otro lado de la planta. Los **enemigos** nos saldrán por los pisos inferiores, superiores y en el mismo nivel. Al acabar en una planta iremos **subiendo** a las siguientes. Tras subir dos pisos nos volvemos a juntar con Kane. Llegamos al apartamento de Xiu y vemos que la puerta está abierta. Desde el otro lado de la **ventana** nos atacan sin compasión y nos resguardamos como podemos en el piso. Al acabar con los ataques vemos a Xiu al otro lado de los apartamentos que nos pide socorro. Nuestra misión inmediata es **protegerla** desde este lado evitando que los soldados que se la acerquen la capturen o la lancen por la terraza. No será muy complicado si en todo momento la tenemos **a la vista**. Al acabar esta situación salimos corriendo por uno de los apartamentos del fondo para salir en busca de la chica. Tras mucho correr llegamos a una zona donde nos encontramos con multitud de **hombres** de Shangshi. Al final del todo nos topamos con Xiu que está presa. Kane tiene a tiro al secuestrador, pero Lynch le golpea para que no dispare y ponga en peligro a la chica. Se rinden pero acaban matando a **Xiu**.

## Capítulo 6

### Mil cortes



Nos encontramos desnudos con nuestro cuerpo lleno de cortes, nos desangramos, pero conseguimos levantarnos y **salir** de la situación. Escuchamos los lamentos de Kane, que está a punto de morir en otra sala. Aquí hay que salir corriendo para **encontrar a Kane** antes de que le maten. Si somos muy lentos eliminarán a nuesto compañero y la partida acabará. Una vez rescatado salimos ambos **tal como llegamos al mundo** por las calles de Shanghái intentando que no les vean los hombres de Shangshi ni la policía corrupta. No tenemos ningún tipo de **arma**. Debemos salir corriendo **evitando** a los enemigos hasta que entremos a un callejón. Poco después podemos arrebatar el arma a un **policía**. Ahora nos dirigimos a un centro comercial para buscar **ropa**, aunque todo está cerrado. La tienda de electrónica está abierta pero no hay nadie, allí no vamos a encontrar ropa, pero sirve la estancia para que ambos personajes **reflexionen** y decidan seguir adelante con el trato. Entramos después a un burguer, con la policía dentro, avanzamos y recogemos **armas** más poderosas. Su objetivo es encontrar a **Glazer** para hablar sobre el trato y dar la cara sobre los errores que han cometido.



## Capítulo 7

### El trato

En el barco nos vemos con Glazer para el asunto del trato, pero nos increpa por todos los problemas que le hemos causado y nos **traiciona** mandando a sus hombres que nos maten. Estamos en una zona sin coberturas estables, ya que está todo repleto de **cajas** que pueden ser destruidas por los disparos de los hombres de Glazer. Sn embargo, si prestamos atención tenemos una serie de **estructuras de metal** en las esquinas, que podemos usar para pasar los primeros malos tragos. Una vez que los enemigos más peligrosos hayan sido eliminados, podemos arriesgarnos más para ir avanzando por la **cubierta**. Glazer, viendo que estamos eliminando a sus hombres, empieza a huir. Tras una pequeña persecución le conseguimos **alcanzar**. Ahora nos intentará convencer para que no lo matemos, sin embargo cuando está a punto de decirnos la localización exacta de su avión privado, un **francotirador** de Shangshi le derriba. Ambos personajes deciden no quedarse a tiro y salen corriendo hasta otra zona. Seguimos hacia adelante por la cubierta mientras repartimos plomo en las ditintas oleadas de los **soldados**. Nuestro próximo paso será llegar hasta el astillero para salir de esta zona.



## Capítulo 8

### Fuera de Shanghái

Debemos salir de la ciudad en el **avión** privado que tiene Glazer cerca de allí. Nos situamos en el astillero, al principio con un **silencio** muy sospechoso. Seguimos avanzando hasta el final del camino, hasta que nos encontramos con una puerta hasta el interior de una **nave**. El astillero en sí es un laberinto con varias naves que pueden desorientarnos en un principio. En todo caso la **linealidad** del juego nunca nos hará perdernos por el camino, y esto no es una excepción. Nos irán apareciendo oleadas de **soldados** mientras avanzamos de nave en nave, sin ningún tipo de misterio. Sin embargo, los soldados ya son bastante poderosos con hasta chalecos antibalas, así que si tenemos oportunidad de darles en la **cabeza** será mejor. Seguimos peregrinando y eliminando soldados hasta la llegada a unas vías de tren. Un helicóptero en el aire nos avisa de que las cosas se van a poner muy feas un poco más adelante. Debemos ir hacia una **puerta** de tono rojo para entrar a las cocheras con muchos más guardias en su interior. Al salir de allí veremos una grúa en lo alto, que tiene un **francotirador** que nos molestará bastante si no somos ágiles derribándolo a tiempo. Al fondo veremos unos vagones rojos que debemos atravesar, con **enemigos** bien atrincherados al otro lado. En este momento debemos coger un tren de mercancía que sale al fondo. No contamos con mucho **tiempo**, con lo que, o eres rápido eliminando soldados o es mucho más recomendable salir corriendo para subirte al tren. Una vez ahí, y de forma automática, nos darán

***CONSEJO: En el juego siempre sabremos lo que hacer. Si no sabes hacia dónde ir, sigue a tu compañero y estudia sus movimientos.***



La policía está corrupta, con lo que lejos de ser agentes de la ley, serán garantes de la criminalidad.



Aunque parezca que hemos eliminado a un soldado, muchos de ellos se volverán a levantar para atacarnos de nuevo. ¡Qué pesados!






Nuestro compañero siempre busca las mejores coberturas. Estudia sus movimientos.

de nuevo caza y caeremos **presos** con pocas esperanzas de salir ya con vida.



## *Capítulo 9*

### Ataque aéreo

Una vez estemos prisioneros nos llevarán en helicóptero al **edificio** de Shangshi. Como no somos precisamente inexpertos en el arte criminal, en un descuido de nuestros captores conseguiremos tomar el mando del **helicóptero**. Ahora se desatará una fase totalmente distinta a las anteriores. Mientras que Kane cuida del manejo del helicóptero, nosotros tomaremos control de Lynch armado con el **arma pesada** que lleva incluido en el pack el aparato. La fase estará dividida en oleadas de ataques y defensa contra el edificio de Shangshi, que abordaremos desde fuera llenando de plomo su interior. Lo que prima aquí, ante todo, es la **velocidad** de nuestras acciones y la puntería, ya que si somos muy lentos nos derribarán de forma bastante sencilla. Debemos ocuparnos de eliminar primero a los soldados que tengan un **lanzacohetes**, porque nos eliminarán a la primera. Aunque sin duda el momento álgido es el enfrentamiento con dos **helicópteros**. Primero lidiaremos con uno y después con otro más. Aquí sí debemos prestar más atención a la **cobertura**, ya que los proyectiles del helicóptero enemigo pueden matarnos fácilmente. El segundo helicóptero es más complicado, porque se esconderá tras varias estructuras que podremos destruir para tenerle más a tiro. El nivel acaba una vez que nos aciertan y el aparato cae a la azotea del edificio, donde nos salvamos de milagro.



## *Capítulo 10*

### Resurrección

Tras recuperarnos del accicente nos encontramos en la azotea del edificio de Shangshi, y la bienvenida no es muy esperanzadora por todo el equipo **militar** que tiene esperándonos. La mejor escapatoria es subir al **helipuerto** que queda a nuestra derecha y desde ahí esperar a que suban por la escalera todos los hombres de abajo para ir eliminándolos **uno a uno**. Cuando todo esté más tranquilo volveremos a bajar buscando una **puerta** que queda más al fondo para entrar a una nave.En este lugar habrá maquinaria pesada **móvil** que nos despistará a la hora de acertar a los enemigos. La mejor idea es hacernos con un **rifle** de francotirador, bastante presente en esta fase, porque nos facilitará mucho la vida en estos lugares tan enrevesados. Llegamos a un **ascensor** que nos dejará entre dos plantas, teniendo que salir como podamos. En las oficinas tenemos dos enemigos: los soldados **parapetados** entre las mesas y las columnas, y un **helicóptero** que nos disparará desde fuera. La idea es salir en busca de los soldados cuando el helicóptero no esté en nuestra zona disparando. Cuando se acerque debemos buscar un lugar para **cubrirnos**. Hay que recoger toda la munición que sea posible porque derribar el helicóptero será cuestión de la **munición** que tengamos disponible. Dejemos al helicóptero para el final o bien lo eliminemos al principio, vamos a tener que gastar mucha munición. La cosa ya se está poniendo interesante por la llegada al final del juego. Subiremos a las **oficinas superiores** donde veremos estancias repletas de humo, con extrañas vibraciones y con escenarios destrozados de cuando disparamos en el anterior capítulo. En una conversación que tienen los guardias del edificio logramos escuchar que **Shangshi** está en el edificio. Ahora nos toparemos con guardias en una sala donde vemos un helicóptero derribado de nuestras últimas acciones. Tras ello pasamos a una **habitación** con animales disecados y con diferentes exposiciones de plantas. Es quizás la zona más complicada que nos queda, ya que los enemigos son muy **numerosos** y no dudarán en abalanzarse contra nosotros. Después entramos a la oficina de Shangshi que intenta negociar con nosotros ofreciéndonos suculentas ofertas. Sin embargo, **Lynch** está muy quemado por lo de su novia y le pega un tiro sin querer escucharle más.

## *Desde las alturas*



La fase más particular del juego es el Ataque Aéreo, donde debemos vaciar plomo contra todo ser que se mueva en el interior del edificio. Además tendremos memorables enfrentamientos contra helicópteros de combate, y eso mientras vemos la esplendorosa Shanghái y los edificios que la coronan. Es también el nivel que menos dura, pero queda como una experiencia de juego realmente gratificante por la frescura y variedad que otorga al desarrollo de la aventura.



## *Capítulo 11*

### Billete sin vuelta

Como novedad ahora pasaremos a controlar a Kane, que había quedado relegado a segundo plano en la aventura. Nuestra misión es coger el **avión privado** de Glazer que supuestamente se encuentra en el aeropuerto, y escapar del país, ya que todo el mundo nos quiere ver muertos. Lo primero que nos vamos a encontrar es un **descampado** cerca del hangar, repleto de enemigos

a los que debemos dedicar su tiempo para darles mejor vida. Al fondo vamos hacia el **túnel de mantenimiento** que nos deja aceder a otra zona. Volvemos a vivir momentos similares a lo anterior, teniendo de nuevo que entrar por otro túnel de mantenimiento. Ahora estaremos en dicho túnel con multitud de **pasillos**, en los que podemos perdernos, y con soldados escondidos en pequeños rincones. El truco es seguir los pasillos donde hay **señales** de salida de emergencia hasta que lleguemos a una escalera de metal. Ahora comenzará nuestro peregrinaje por varios hangares para buscar un avión que nos sirva como vía de escape. En la búsqueda vamos a encontrar dos aviones: uno de ellos no nos sirve y otro parece que no logrará volar. Ahora decidimos tomar un **avión comercial**, pero ello nos ocasionará mayor peligro de encontrarnos con más policías en el aeropuerto. Pasamos por la zona de las maletas facturadas, separándonos de Lynch. Cada uno irá por un camino en la misma estancia. Las maletas no pararán de **moverse** por las cintas de transporte y nos van a dificultar mucho la visión ya que no dejan de aparecer. Una vez hemos salido de allí, y ya con Lynch a nuestro lado, nos vemos en plena pista de aeropuerto con un **avión** que está a punto de despegar. Esta es la parte final del juego, y sólo debemos pensar en una cosa: **correr**. El tiempo va realmente justo, y con que nos despistemos con un guardia, no llegaremos a tiempo. Tenemos que aprendernos el **camino** tras varios intentos para llegar al avión del fondo, esquivando a los demás soldados. El último problema vendrá con los **perros** de presa que nos ralentizarán la huida. Tras ello alcanzaremos el **avión** y habremos conseguido salir con vida de este viaje turístico criminal por Shanghái.



Lynch está siempre muy cabreado. No es para menos, se cargan a su novia, media China le quiere ver muerto y es bastante feo.

# Trofeos

## Bronce

**Bienvenido a Shanghái:** Completa el capítulo en cualquier dificultad.
**Guerra Callejera:** Completa el capítulo «Las Instrucciones».
**Sentencia de Muerte:** Completa «Sangre, Sudor y Lágrimas».
**Sin escondite**: Completa el capítulo «Desapercibidos».
**Sálvate cielo:** Completa «A Casa».
**Amor perdido:** Completa el capítulo «Mil Cortes».
**Traición:** Completa «El Trato».
**Tren al Infierno:** Completa «Fuera de Shanghái».
**A por ellos**: Completa el capítulo«Ataque Aéreo».
**Mata o muere:** Completa el capítulo «Resurrección».
**¡Atrápalo!:** Empuja a tu escudo humano hacia un rival jugando el modo Historia.
**¡Bote letal!:** Mata a 10 enemigos con botes explosivos.
**Sin piedad:** Mata a 5 enemigos abatidos antes de que se recuperen.
**Especialista de Sichuan:** Huye del restaurante en el capítulo «Desapercibidos», sin que te derriben ni una vez, jugándolo en cualquier dificultad.
**Mano de Dios:** Completa una misión en el modo Historia sin morir ni una sola vez en cualquier dificultad.
**Vals chino:** Mata a 5 enemigos sin soltar a tu escudo humano.
**Baile de la muerte:** Ejecuta a 30 enemigos mientras los retienes como escudo humano.
**Gatillo fácil:** Mata a 5 enemigos en 15 segundos.
**Doble felicidad:** Mata a 6 enemigos seguidos con una escopeta de un disparo cada uno.
**Mano firme:** Da 5 tiros seguidos en la cabeza con el mismo cargador.
**¿Quieres sangre?:** Mata a un total de 1.000 enemigos.
**Ayuda de un amigo:** Completa una misión en cooperativo.
**Sin vuelta atrás:** Completa 5 misiones en cooperativo.
**Echando una mano**: Remata a 30 enemigos que tu compañero haya abatido primero.
**Yo te cubro:** Revive a tu compañero 10 veces.
**Bienvenido:** Consigue escapar una vez en modo arcade o multijugador.
**Así se hace:** Llega a la ronda 5 en el modo arcade.
**Cerdo Avariento:** Gana al menos 5 millones de dólares en cada nivel Arcade del juego.
**Saqueo relámpago**: Consigue 8 millones de dólares en menos de 6 minutos de juego real en arcade.
**Crimen seguro:** Completa 5 rondas seguidas sin penalización en Arcade.
**Batalla cruenta:** Completa una sesión en cada modo Multijugador.
**Adicto:** Gana 20 rondas de Policías y ladrones.
**Limpiador:** Huye como traidor con 50% del botín de cualquier nivel.
**Huye de... donde sea:** Escapa 25 veces en Arcade o Multijugador
**¡Hazlo tú!:** Huye con más de 2,5 millones en una ronda en modo Arcade o Multijugador.
**A lo grande:** Acaba la ronda como delincuente experto en el capítulo «Alianza Frágil».
**¡Blackjack y fulanas!:** Acumula 25 millones de dólares en modo Arcade y Multijugador.
**Matarratas:** Mata al policía infiltrado como último delincuente y huye.
**Por la ley:** Gana como policía infiltrado matando a todos los delincuentes que encuentres.
**Harry Houdini:** Evita que te retengan como escudo humano en el modo Multijugador.
**Asunto inacabado:** Mata a un delincuente mientras está abatido en Arcade o Multijugador.
**Macho Alfa:** Mata más que nadie en Policías y Ladrones.
**EQUIPO somos todos:** Consigue el mayor nivel en Lealtad jugando como delincuente.
**Para TRAIDOR, yo:** Conviértete en escoria en un modo Multijugador.
**Lata explosiva:** Mata a 5 enemigos con botes en una ronda arcade.
**Escapa de la perrera:** Escapa de todos los niveles al menos una vez.
**Perro apaleado:** Pasa del último al primer puesto en una ronda final en el modo Alianza Frágil.
**Buen perro:** Escapa con 100 millones de dólares o más en todos los modos de partida igualada.
**El canódromo:** Consigue escapar en menos de minuto y medio en Arcade o Multijugador.
**Rex:** Mata a 150 criminales como policía en Policías y Ladrones.

## Plata

**Días de perros:** Completa el modo Historia en cualquier dificultad.
**Fin del camino:** Completa el modo Historia en cooperativo.
**Amor al dinero:** Llega a la ronda 10 en modo Arcade.
**El más buscado:** Acumula 50 millones en tu carrera, en modo Arcade y Multijugador.
**El último en escena:** Escapa siendo el último jugador en Multijugador.
**Perro rabioso:** Mata al menos a 1.000 enemigos.
**Caniche:** Acumula 25 millones en tu carrera en modo Multijugador.

## Oro

**Muertos en pie:** Completa el modo Historia en dificultad Extrema.
**Cerebro:** Conviértete en un delincuente en rango Cerebro.
**Amor al juego:** Desbloquea todos los trofeos del modo Multijugador.

## Platino

**Sangre en las manos:** Gana todos los trofeos del juego.




Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

## *Próximos lanzamientos para PS3*

**Hola, me llamo Daniel Julián, os envío unas preguntas para el Consultorio. ¡Vuestra revista, es la mejor!**
**Aquí os lo dejo:**
**1 ¿Sabéis si Naughty Dog esta trabajando en un futuro *Uncharted 3*?**
**2 ¿Qué opináis de Dead Rising 2? Merece la pena comprárselo a su salida?**
**3 No he visto muchos juegos del género de *Survival Horror* como los había en antaño. ¿Qué títulos me recomendaríais? ¿O sabéis de alguna obra maestra que vaya a ver la luz próximamente?**

**DANIEL JULIÁN**, VÍA E-MAIL.

1 Pues puedes darlo por seguro. De hecho, todos esperábamos que durante el pasado **E3** celebrado en Junio la tercera parte de las aventuras de Nathan Drake fuese uno de los bombazos anunciados por **Sony C.E.**, aunque al final no fue así. En cualquier caso, es casi seguro que será anunciado oficialmente antes de que finalice el año...
2 Nuestro compañero Nemesis está ahora mismo disfrutando de la creación de **Capcom**, y todo parece indicar que se trata de un gran juego, aunque tendrás que esperar hasta el número que viene para conocer el veredicto final.
3 Pues sí, parece que el género de los *Survival Horror* se encuentra un poco parado en la actualidad. Los pocos lanzamientos que se avecinan son la nueva versión de ***Resident Evil 5*** con compatibilidad con *PlayStation Move*, que verá la luz en septiembre, junto con el periférico en cuestión, y la nueva entrega de la saga *Silent Hill*, que **Konami** ha encargado a un equipo de programación diferente tras el «chasco» que supuso el debut de la saga en **PS3** con *Homecoming*. Aún habrá que esperar hasta bien entrado el próximo año para disfrutar de él.



DEAD RISING 2. Nos quedamos sin el primer capítulo, pero parece que la secuela lo superará en todos sus partados.

## *Pensando en el futuro*

**Hola, os envío este e-mail para que me resolváis algunas dudas:**
**1 ¿Tenéis alguna noticia sobre el *Star Wars Battlefront 3*? Hay un vídeo en YouTube de un prototipo, pero no sé más.**
**2 ¿Qué juego me recomendaríais? *¿Star Wars EPDLF 2* o *Assassin's Creed La Hermandad*?**
**3 ¿Cuál es el mejor juego de shooter On-line, el *MAG* o el *COD 6*?**
**4 ¿Hay noticias sobre una posible PlayStation 4?**

**EDUARDO BARBOSA**, VÍA E-MAIL.

1 Pues parece que el proyecto, que fue anunciado allá por el 2006, se encuentra detenido tras haber pasado por varias desarrolladoras, como **Free Radical** o **Rebellion**. Desde hace meses no hay noticia alguna por parte de **LucasArts**, dueños de la franquicia.
2 Nos estás hablando de dos títulos que ni siquiera han visto la luz... Suponemos que dependerá de tus gustos y del género que busques. Si lo tuyo es la exploración combinada con acción y sigilo, la nueva entrega de *Assassin's Creed* es lo más interesante. Además contará con un modo On-line espectacular. En cuanto a ***El Poder De La Fuerza II***, por lo que hemos visto supondrá un gran salto cualitativo con respecto a la primera entrega.
3 Si nos ceñimos sólo al apartado On-line, ***MAG*** cuenta con muchas más opciones de juego, pues no hay que olvidar que se trata de un título creado exclusivamente para ser disfrutado a través de la red. Sin embargo, ***COD 6*** no se queda cojo en este aspecto, e incorpora además un espectacular modo Campaña.
4 Nada ha trascendido de forma oficial sobre el desarrollo de la sucesora de **PS3**. No seas tan impaciente, pues a ésta le quedan aún muchos años de vida y bombazos por recibir en sus entrañas.

# EL TEMA DEL MES

## *¿Cuál ha sido el auténtico bombazo del E3?*

### Más de lo mismo

**RAÚL JIMÉNEZ.** VÍA E-MAIL.
**Mirando el amplio reportaje del E3, por cierto muy currado, sólo me venía a la mente la misma frase: Más de lo mismo. Excepto alguna novedad y algunas segundas y terceras partes, la mayor parte de los juegos analizados traen el ahora famoso modo Historia Cooperativo. Con esto no quiero decir que no me guste, me encanta desarrollar la historia con un amigo en casa o en modo On-line, pero sí es cierto que la mayoría de compañías se han apuntado a esta «nueva modalidad». En mi opinión tienen todas las de perder las novedades que no tengan un «2» o un «3» como mínimo despues de su título, es difícil arriesgarse con alguno de ellos, estando por delante titulos como *Killzone 3*, *Gran turismo 5* y demás bombazos que ya se han hecho un hueco en nuestra memoria. Todo es apostar o asegurar el precio a pagar.**

### Los juegos de disparos como los grandes beneficiados

**MARIO SÁNCHEZ.** VÍA E-MAIL.
**Personalmente pienso que el auténtico bombazo ha sido en el género *shooter* con *Ghost Recon: Future Soldier* porque creo que *Ghost Recon* fue un juego que «predijo» en su día conflictos internacionales que sucedieron años más tarde, dando lugar al argumento del que se ha presentado. El actual *Ghost Recon* -he visto el tráiler y la presentación del juego en el E3- es simplemente impresionante... Por la tecnología, la forma de actuar, y además, el multijugador, algo de lo que aún no se sabe mucho, pero de lo que estoy seguro por la información que leí en un número anterior de esta revista, tiene que ser algo épico...**

***Nuevo tema del mes para el nº 117.***
**¿Qué novedades y características crees que debería incluir la sucesora de PSP?**

# Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

## Reversal

**Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.**



***Nier*: Creo que el encargado de comentar el juego de Square Enix en vuestra revista no ha sabido encontrar la grandeza de este título. Puede que técnicamente no sea gran cosa, pero su original argumento y la libertad que ofrece hace que destaque entre los clones de *Final Fantasy* y demás. Mi enhorabuena a la compañía por arriesgarse a crear un título tan original como este y a traerlo a nuestro país. OLIVE MUJ.**



### Sugerencias para tus juegos favoritos

**ORIOL BIEL.** CÁDIZ.

Hola, soy seguidor de la revista **PlayStation** y me gustaría comentaros un apartado que podrían incluir en el juego nuevo de *Formula 1* para **PSP** y **PlayStation 3**. El juego en los últimos años de la saga siempre ha tenido los mismos apartados. Sería interesante que el jugador pudiera formar su propia escudería y que pudieras cambiar el color del coche, el nombre etc. Además que escogieras los pilotos que desees con dinero, como en los simuladores de fútbol, o tambien ponerte a ti mismo al mando del coche y en carrera hacer órdenes de equipo, etc.



### El peligro de los lanzagranadas en Call Of Duty

**JOSE ANTONIO BLAZQUEZ GARCIA.** VÍA E-MAIL.

Hola, mi nombre es Jose Antonio Blázquez García y quería presentar una queja que hace referencia a las partidas On-line multijugador de ***Call Of Duty Modern Warfare 2***. Espero que en el nuevo capítulo que aparecerá en noviembre la acción que tiene lugar en los modos On-line esté más centrada en los disparos y en la puntería que en el uso de los lanzagranadas, como ocurre ahora. Porque da pena jugar al ***CODMW2*** de ahora, ya que todo el mundo en cuanto sale lanza con los lanzagranadas y no hay quien juegue. Esto sólo beneficia a los que no saben jugar apuntando con el arma, sino sólo con granadas montadas en el arma. Y para colmo se puede escoger las clases de Camaleón o Carroñero para tener siempre las granadas del arma, algo que empeora la situación. Muchas gracias y un saludo, soy un suscriptor de vuestra revista, y me gustan vuestros comentarios sobre los juegos.

### Las grandes diferencias entre los juegos

**ANDRÉS ALBERTO.** VÍA E-MAIL.

Hola, me llamo Andrés, soy de Cuenca y quería hacer una reflexión a raíz del último juego para **PlayStation 3** al que estoy enganchado, que no es otro que el genial ***Red Dead Redemption*** de **Rockstar**. Tras echarle una gran cantidad de

**«No se puede cobrar lo mismo por todos los juegos»**

horas, aún no he llegado a completar ni la tercera parte del juego. Las opciones que presenta su jugabilidad son increíbles, con un mundo inmenso a explorar y una cantidad casi infinita de misiones y actividades alternativas de todo tipo. Sin duda, es una de las mejores inversiones que he realizado desde que adquirí la consola hace cosa de tres años, a pesar de que el precio sea elevado.

Es por ello que no entiendo cómo algunas compañías pretenden cobrarnos a los jugadores (y en algunos casos lo consiguen) la misma cantidad de dinero, sesenta o setenta euros en el peor de los casos, por algunos títulos que duran apenas unas cuantas horas. Por muy bien hechos que estén y muy intensos que sean, creo que deberían llevar un precio más ajustado en función de la cantidad de horas que ofrecen. Ni siquiera algunos incluyen modalidad multijugador a través de la red, algo que hoy en día debería ser obligado. Esto va para los desarrolladores: si vas a crear un juego que los usuarios van a pasarse en una tarde, mejor distribuidlo a través de *PlayStation Store* por un precio de diez o quince Euros como mucho, que es lo que ya están empezando a hacer algunas compañías con muy buen criterio desde mi punto de vista. De esta manera todos saldremos beneficiados en estos tiempos de crisis...



## Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



**9,5**

**DEMON'S SOULS**

**PEPE DUERO.** VÍA E-MAIL

Estoy totalmente de acuerdo con el comentario que publicasteis en la revista sobre el juego. Tras jugar unas cuantas horas, he caído rendido ante el oscuro encanto de esta gran producción del género *RPG*. A pesar de su dificultad, ofrece una experiencia de juego única.



**8,4**

**HEAVY RAIN**

**ALICIA X.** VÍA E-MAIL

Creo que el gran acierto de este juego es cómo implica emocionalmente al jugador en su argumento. La historia está muy bien llevada, a pesar de que pienso que algunos cabos de la misma quedan sin atar del todo. Espero con impaciencia la actualización para *PlayStation Move*.



**7,7**

**BLUR**

**DANIEL.** VÍA E-MAIL

Me ha decepcionado un poco el *arcade* de conducción de **Bizarre**. Después de haber jugado con sus anteriores títulos, esperaba más de este. Las carreras son demasiado caóticas y la mezcla de coches reales con armas tan irreales no queda del todo bien...

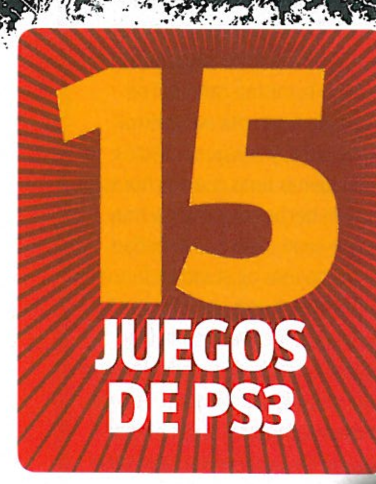



# Naughty bEar™

# ¡PARTICIPA!

Digital Bros y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el juego más original e irreverente del catálogo de PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 5 lotes exclusivos de un juego Naughty Bear de PS3 + una taza oficial o a uno de los 10 juegos Naughty Bear de PS3, envía un SMS con la respuesta más original antes del 14 de septiembre de 2010.

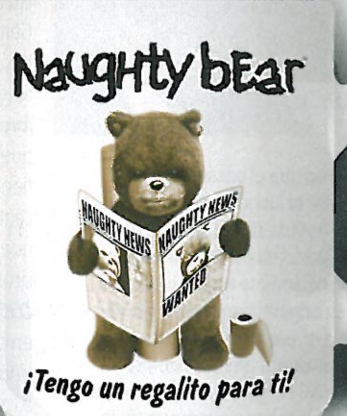
## PODRÁS GANAR...





























**¿Qué nombre en castellano le habrías puesto a este juego?**
**¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!**

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Bear** y el **nombre y apellido**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Bear Peluches Sangrientos

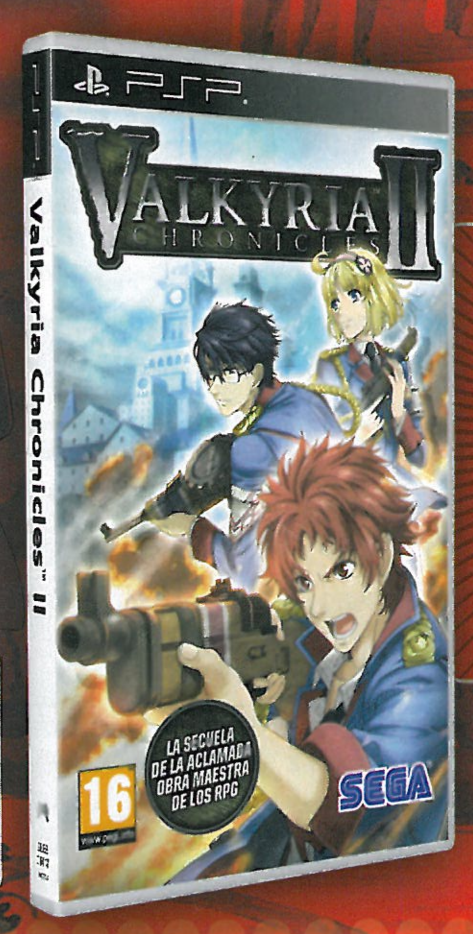
Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 16 de agosto al 14 de septiembre de 2010. Fallo del jurado el 15 de septiembre de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Digital Bros y PlayStation Revista Oficial.




# ¡PARTICIPA!

Sega y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 15 juegos Valkyria Chronicles II para PSP y 15 códigos descargables exclusivos para el juego. Si quieres optar a uno de los 15 lotes envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 14 de septiembre de 2010.

## PODRÁS GANAR...




**15**
**Juegos + Códigos Descargables Exclusivos**

**Y ADEMÁS...**
*¡Próximamente en nuestra página de Facebook te diremos cómo conseguir otros 35 códigos descargables exclusivos!*

16 PSP SEGA

**¿En qué escenario fantástico te gustaría jugar a Valkyria Chronicles?**
**¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!**

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Valkyria** y el **nombre del escenario**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Valkyria Cincinatti Valley

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 16 de agosto al 14 de septiembre de 2010. Fallo del jurado el 15 de septiembre de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sega y PlayStation Revista Oficial.

# Tops PS3



**1 =**
**RED DEAD REDEMPTION**
evaluación 9,6
Monta a caballo, juega al poker o gana duelos al sol. Eres John Marston y el salvaje oeste te espera.
Rockstar 64,99€. +18 años — jugado ☐



**2 =**
**GOD OF WAR III**
evaluación 9,6
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años — jugado ☐



**3 ↑**
**DEMON'S SOULS**
evaluación 9,4
Conviértete en el héroe del Reino de Boletaria con este genial Action RPG tan difícil como divertido.
BANDAI NAMCO 54,95€. +16 años — jugado ☐



**4 ↓**
**FINAL FANTASY XIII**
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
SQUARE ENIX 69,95€. +16 años — jugado ☐



**5 =**
**COD: MODERN WARFARE 2**
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +18 años — jugado ☐



**6 ↑**
**HEAVY RAIN**
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69.99€. +18 años — jugado ☐



**7 ↑**
**COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010**
evaluación 9,0
Toda la jugabilidad de FIFA 10 mejorada para llevar a nuestra selección a lo más alto en el mundial.
EA Sports 59.95€. +3 años — jugado ☐



**8 ↑**
**GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY**
evaluación 9,4
Continúa las aventuras del universo GTA en PS3 con estos dos geniales episodios nuevos.
Rockstar 44.95€. +18 años — jugado ☐



**9 ↑**
**MODNATION RACERS**
evaluación 9,1
Divertidas y alocadas carreras solo o en compañía con circuitos, vehículos y personajes personalizables.
Sony C.E 69.95€. +7 años — jugado ☐



**10 N**
**KANE & LYNCH 2: DOG DAYS**
evaluación 9,0
Dos locos muy cuerdos dentro de una perturbada Shanghái con criminales que quieren darnos caza.
Square Enix 70,95€. +18 años — jugado ☐

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**

R.D. REDEMPTION — ROCKSTAR — 64,95€ +18

**CONDUCCIÓN**

NFS SHIFT — E.A — 29,95€ +3

**LUCHA**

SUPER SF IV — CAPCOM — 39,99€ +12

**RPG**
FINAL FANTASY XIII — SQUARE ENIX — 69,95€ +16

**SHOOTER**
COD: MODERN WARFARE 2 — ACTIVISION — 69,95€ +18

**DEPORTES**

FIFA 10 — E.A SPORTS — 29,95€ +3

**ON-LINE**

COD: MODERN WARFARE 2 — ACTIVISION — 69,95€ +18

**PARTY GAME**
SINGSTAR VOL. 3 — SONY C.E. — 39,95€ +12

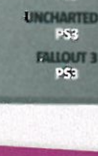
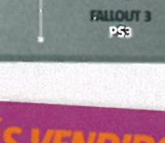
## NUESTROS FAVORITOS








| THE ELF | NEMESIS | DAWEI | LAST MONKEY |
|---|---|---|---|
| DEMON'S SOULS PS3 | R.D. REDEMPTION PS3 | HEAVY RAIN PS3 | K. HEARTS BBS PSP |
| VALKYRIA CHRONICLES II PSP | MGS: PEACE WALKER PSP | RED DEAD REDEMPTION PS3 | TOY STORY 3 PS3/PSP |
| MGS: PEACE WALKER PSP | KANE & LYNCH 2: D.D. PS3 | STREET FIGHTER IV PS3 | PRINCE OF PERSIA: LAO PS3/PSP |
| KH: BIRTH BY SLEEP PSP | BAYONETTA PS3 | UNCHARTED 2 PS3 | SINGULARITY PS3 |
| K&L2: DOG DAYS PS3 | GOD HAND PS2 | FALLOUT 3 PS3 | SPLIT SECOND VELOCITY PS3 |


## GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. RED DEAD REDEMPTION (ROCKSTAR)
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (ACTIVISION)
3. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS (UBISOFT)
4. DARKSIDERS (THQ)
5. FIFA 10 (PLATINUM-EA)
6. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY (ROCKSTAR)
7. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010 (EA)
8. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (PLATINUM-KONAMI)
9. DEMONS'S SOULS (NAMCO BANDAI)
10. NEED FOR SPEED: SHIFT (PLATINUM-EA)

## Store — LOS MEJORES DESCARGABLES

1. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE



2. SHANK



3. JOE DANGER



4. MONKEY ISLAND 2 S.E.



5. DEATHSPANK



6. THE SECRET OF MONKEY ISLAND S.E.



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. TALES OF MONKEY ISLAND

9. EARTHWORM JIM HD



10. GUNDEMONIUM COLL.






**1 =**

**METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER**
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



**2 N**

**KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP**
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



**3 N**

**VALKYRIA CHRONICLES II**
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia única.
SEGA 40,68€. +16 años jugado ☐



**4 ↓**

**GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS**
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado ☐



**5 ↓**

**TEKKEN 6**
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



**6 ↓**

**MODNATION RACERS**
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



**7 ↓**

**GRAN TURISMO**
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



**8 ↓**

**INVIZIMALS**
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



**9 ↓**

**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



**10 ↓**

**PLAY ENGLISH**
evaluación 8,8
Resuelve puzzles y protagoniza una divertida aventura mientras aprendes inglés.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

## GAME
### LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **TOY STORY 3** (DISNEY)
2. **PLAY ENGLISH** (SONY C.E.)
3. **SEGA MEGADRIVE COLLECTION** (ESSENTIALS-SEGA)
4. **SONIC RIVALS** (ESSENTIALS-SEGA)
5. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
6. **GRAN TURISMO** (SONY)
7. **CAPCOM CLASSIC RELOADED** (ESSENTIALS-CAPCOM)
8. **PRO EVOLUTION SOCCER 2010** (PLATINUM-KONAMI)
9. **MODNATION RACERS** (SONY C.E.)
10. **METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER** (KONAMI)

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**



**METAL GEAR SOLID PEACE WALKER**
KONAMI
39,95€ +18

**CONDUCCIÓN**



**GRAN TURISMO**
SONY C.E.
19,95€ +3

**LUCHA**



**TEKKEN 6**
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

**RPG**

**KH: BIRTH BY SLEEP**
SQUARE ENIX
40,95€ +12

**SHOOTER**



**RESISTANCE RETRIBUTION**
SONY C.E.
39,95€ +16

**DEPORTES**

**PES 2010**
KONAMI
19,95€ +3

**PLATAFORMAS**



**LITTLE BIG PLANET**
SONY C.E.
19,95€ +7

**PARTY GAME**



**BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL**
SONY C.E.
29,95€ +12

## PS2



**1 =**

**PES 2010**
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐



**2 =**

**FIFA 10**
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



**3 =**

**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



**4 =**

**MOTOSTORM ARCTIC EDGE**
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



**5 =**

**SINGSTAR MECANO**
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**



**SILENT HILL S. MEMORIES**
KONAMI
29,95€ +16

**CONDUCCIÓN**



**WIPEOUT PULSE**
SONY C.E.
39,95€ +3

**LUCHA**



**NARUTO ULT. NINJA 5**
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

**RPG**



**ODIN SPHERE**
SQUARE ENIX
19,95€ +12

**SHOOTER**



**BLACK**
E.A GAMES
19,95€ +16

**DEPORTES**

**PES 2010**
KONAMI
19,95€ +3

**PLATAFORMAS**

**JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA**
SONY C.E.
39,95€ +12

**PARTY GAME**

**SINGSTAR POP 09**
SONY C.E.
29,95€ +12




### LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. **PES 2010** (PLATINUM-KONAMI)
2. **FIFA 10** (PLATINUM-EA SPORTS)
3. **BUZZ! BRAIN OFF + POP QUIZ** (SONY C.E.)
4. **BARBIE: LA PRINCESA DE LOS ANIMALES** (ACTIVISION)
5. **SONIC HEROES** (PLATINUM-SEGA)
6. **SPARTAN TOTAL WARRIOR** (BLUE LINE-SEGA)
7. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (PLATINUM-THQ)
8. **DRAKENGARD 2** (UBISOFT)
9. **SONIC RIDERS** (BLUELINE-SEGA)
10. **MANHUNT 2** (ROCKSTAR)

# T!ps

## Los 5 mejores SURVIVAL HORROR

1. DEAD SPACE
2. F.E.A.R 2
3. SILENT HILL: HOMECOMING
4. MANHUNT 2
5. SH: SHATTERED MEMORIES

## Top PLATINUM

PS3 | PSP

| PS3 | PSP |
|---|---|
| UNCHARTED 2 EL REINO DE... | GRAN TURISMO |
| RATCHET & CLANK A.E.E.T. | LITTLE BIG PLANET |
| FIFA 10 | FIFA 10 |
| PES 2010 | PES 2010 |
| NFS: SHIFT | JAK & DAXTER LA FRONTERA PERDIDA |

## Lo más esperado



1. GRAN TURISMO 5
2. KILLZONE 3
3. CRYSIS 2
4. COD: BLACK OPS
5. RAGE

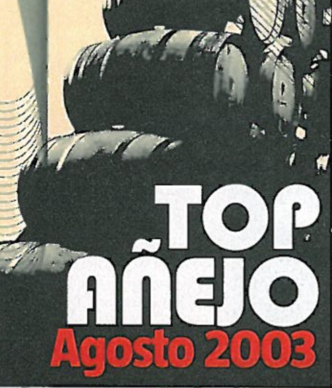
## El Top de... Javier Blanco




1. NEED FOR SPEED SHIFT (PSP)
2. W.R.C. (PSP)
3. PES 2010 (PS3)
4. GRAN TURISMO (PSP)
5. FIFA 10 (PSP)
6. COLIN MCRAE DIRT 2 (PS3)
7. LEGO HARRY POTTER (PS3)
8. TEKKEN 6 (PS3-PSP)
9. MODNATION RACERS (PS3-PSP)
10. RATCHET & CLANK AEET (PS3)



Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



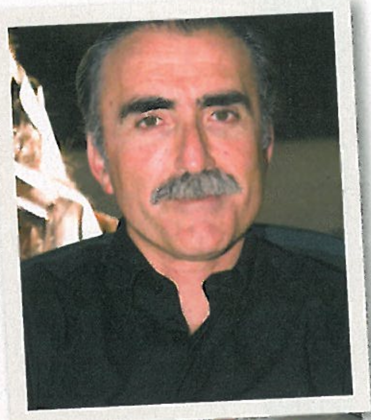
## TOP AÑEJO Agosto 2003



1. TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
2. EYE TOY (SONY C.E.)
3. SILENT HILL 3 (KONAMI)
4. COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)
5. SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
6. ENTER THE MATRIX (ATARI)
7. FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
8. MOTO GP 3 (NAMCO)
9. DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10. CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)

*A qué juega...*

## Juan y Medio





### GOD OF WAR III

El popular presentador, actualmente en las filas de Canal Sur, forma parte de nuestra familia lúdica espiritual desde incluso antes de que naciera PlayStation Revista Oficial allá por el año 2001. Nos ha confesado que su última pasión en forma de videojuego corresponde a la épica odisea de Kratos.




# PlayStyle

# EL EQUIPO A

## JOE CARNAHAN CONVIERTE EL CLÁSICO TELEVISIVO DE LOS AÑOS 80 EN UNA PELÍCULA ESPECTACULAR

**Zona VIP**
*Loquillo nos cuenta cómo ha sido trabajar de narrador en GH WOR*

**Universos Alternativos**
*Tank Girl: una chica, su blindado y una tierra post-apocalíptica*

**Tecnología**
*Ar.Drone, un helicóptero futurista en el salón de casa*

Título original
**The A-Team**
Director
**JOE CARNAHAN**
Reparto
**Liam Neeson, Bradley Cooper, Quinton Jackson, Sharlto Copley**
Género
**ACCIÓN**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**20th Century Fox**
www.ateam-movie.com

# EL EQUIPO A

## La mítica serie de televisión de los ochenta recibe un lavado de cara

Aunque no todos los puristas de la serie original (el propio *Mr. T*, sin ir más lejos) van a recibir de brazos abiertos la multiplicación de la potencia pirotécnica y las puntuales explosiones de violencia de la película, este ***Equipo A*** para las nuevas generaciones ha sabido respetar las constantes que convirtieron en un mito para los niños de los ochenta a los mercenarios originales.

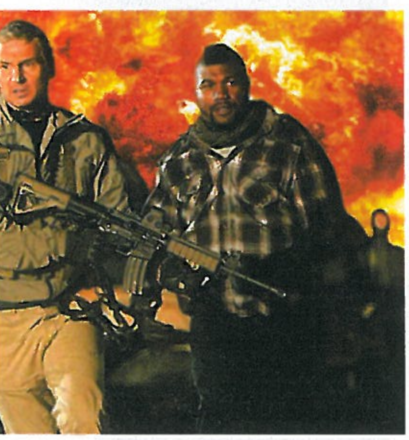
Por encima de todo, *El Equipo A* era una serie despreocupada y alegre: nadie moría, los coches sólo explotaban cuando estaban vacíos y los protagonistas se tomaban toda aquella violencia y destrucción como si fuera un juego de niños. Este nuevo ***Equipo A*** se ha modernizado (los protagonistas ya no son veteranos de Vietnam, sino de Irak), pero el espíritu es el mismo: no se toman en serio a sí mismos, son divertidos suicidas en potencia y, ante todo, son héroes puros y sin fisuras.

*Joe Carnahan* ha sabido remodelar al equipo original en una película con escenas de acción extremadamente espectaculares y que, igual que hacíamos con la serie de los ochenta, conviene no tomarse demasiado en serio: la ya justamente famosa secuencia del tanque cayendo en paracaídas al vacío es el mejor ejemplo de ello. Si además lo aderezamos con un reparto que parece estar disfrutando cada minuto de metraje tendremos un ejemplo de libro de lo que debe ser un buen *blockbuster*: refrescante, ruidoso y memorable.



**Jessica Biel es el contrapunto femenino a tanta testosterona: una militar que, como es lógico, estuvo saliendo en el pasado con Fénix.**







## PROBLEMAS CON EL EQUIPO ORIGINAL

Aunque los originales Fénix (Templeton Peck) y Murdock (Dwight Schultz) hacen cameos en el film, el primero se quejó de la escasa duración. Mr. T rechazó el cameo y declaró que la película le había decepcionado.



# AIRBENDER EL ÚLTIMO GUERRERO

## Shyamalan prueba fortuna con la acción

Tranquilos, que no ha abandonado el terror (ahí está *Devil*, uno de los protagonistas del tráiler del mes), pero *M. Night Shyamalan* se lanza sin red al universo de las artes marciales con la adaptación de *Avatar*, la popular serie de animación del canal *Nickelodeon*. La película, una fusión de fantasía, mitología budista y artes marciales, adapta la primera de las tres temporadas que componen la serie de TV, presentándonos a Aang, el Avatar, capaz de dominar los cuatro elementos (fuego, tierra, agua y aire) con los que poner fin a un conflicto que dura cien años.

Director
**M. NIGHT SHYAMALAN**
Reparto
**Noah Ringer, Dev Patel**
Género
**ACCIÓN**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**PARAMOUNT PICTURES**
**thelastairbendermovie.com/intl/es**



# PESADILLA EN ELM STREET: EL ORIGEN

## Enésimo reboot de un clásico del terror ochentero

Director
**SAMUEL BAYER**
Reparto
**Jackie Earle Haley, Kyle Gallner, Roooney Mara**
Género
**TERROR**
País de origen
**EE.UU.**
Distribuidora
**WARNER BROS**
**www.nightmareonelmstreet.com**

Las sucesivas entregas de *Transformers* (la tercera ya está en el horno) aún dejan tiempo libre a *Michael Bay* para llevar a cabo su *hobby* favorito: actualizar clásicos del *slasher*. Después de *La matanza de Texas* y *Viernes 13*, ahora le toca el turno al Sr. *Freddy Krueger*, con el rostro quemado y la cavernosa voz de Jackie Earle Haley (el *Rorschach* de *Watchmen*). Este *reboot* de *Pesadilla en Elm Street* plagia, sin ningún sonrojo, algunas de las secuencias más inolvidables del clásico de *Wes Craven* (la garra en la bañera, la cara de *Freddy* surgiendo de la pared). El resultado carece de la ingeniosa mala leche del original, pero tiene algunos aciertos, como mostrar la vida de Freddy antes del incendio. Y creedme, ahí sí que da auténtico miedo.







### REPOMEN

**No desees el órgano que no puedas pagar**

En el futuro, los órganos artificiales, adquiridos a plazos, alargarán tu vida. Cuando no puedas afrontar los pagos, te quitarán el órgano por la fuerza, tanto si vives como mueres.

### THE KARATE KID

**El hijo de Will Smith se pone las pilas**

Ya tardaban en resucitar uno de los *hits* del cine ochentero. Jackie Chan recupera el papel que hizo famoso a Pat Morita, y el hijo de Will Smith, Jaden, interpreta al aprendiz. Y lo más sorprendente es que el chaval cumple con creces.

### LA CENA DE LOS IDIOTAS

**Los yanquis fagocitan el clásico de Francis Veber**

Paul Rudd lamentará haber invitado a Steve Carell a esta cena de idiotas, todo un clásico de la comedia francesa, adaptada a la idiosincrasia de la comedia USA.






### RESIDENT EVIL: AFTERLIFE 3D

**residentevil-movie.com**

Milla Jovovich vuelve a enfrentarse a los zombis de *Umbrella*, en una entrega en 3D que tiene su principal atractivo en ver en acción al siempre enigmático *Albert Wesker*.



### DEVIL

**www.thenightchronicles.com/devil**

¿Qué harías si uno de los tipos que comparten el ascensor contigo fuera el mismísimo Diablo? Otro terror *made in* Shyamalan.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

PlayStyle

Blu-ray/DVD



# MAZINGER Z EDICIÓN IMPACTO VOL. 1

## Go Nagai reinventa su mítico mecha, 38 años después de su nacimiento

Director:
**YASUHIRO IMAGAWA**
Audios: **Castellano, japonés (ambos en 2.0).**
Subtítulos:
**CASTELLANO**
Distribuye:
**Selecta Visión**
**14,95 € (DVD)**
**29,99 € (BD+DVD)**

BLU-RAY DVD

*Shin Mazinger Z*, como es conocido en Japón (donde se estrenó en 2009), propone una reinvención total de la leyenda del coloso metálico, introduciendo elementos de otras obras de Go Nagai (*Violence Jack*, *Z Mazinger*...) con personajes de sobra conocidos por los fans del *anime* original (Koji, Sayaka, el Barón Ashler, el Dr. Infierno, los brutos mecánicos Garada K7 y Douglas M2...). Sea cual sea tu elección (DVD o la impresionante calidad de imagen del BD) disfrutarás como un niño con los 5 capítulos incluidos en cada volumen. Ya es hora de volver a gritar aquello de ¡Puños Fuera!

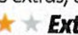
***Película*** ★★★★★ ***Extras*** 

# ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

## Todo un despliegue de imaginación y CGI




Era inevitable. Todos sabíamos que la inmortal obra de *Lewis Carroll* acabaría, antes o temprano, en manos de *Tim Burton*. Y aunque el resultado final no es todo lo anárquico que nos habría gustado, el reencuentro de una crecidita Alicia con el Sombrerero Loco (Johnny Depp), la Reina Roja, el gato de Cheshire y el resto de criaturas del *País de las Maravillas* deslumbra por el derroche de imaginación, y virtuosismo visual, impreso en cada fotograma. Los extras, algo parcos.

***Película*** ★★★★★ ***Extras*** 


Director:
**TIM BURTON**
Audios
**Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos
**CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye
**Walt Disney Studios**
**29,95 € (BD)**
**19,95 € (DVD)**









# PORCO ROSSO

## La obra maestra de Miyazaki que faltaba

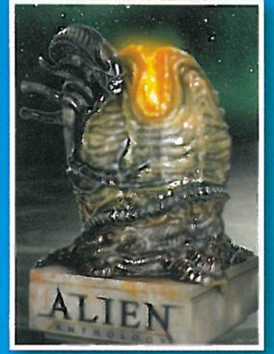
DVD

**Aurum** pone fin a diez años de injusticia. Por fin llega a España ***Porco Rosso*** en formato DVD, lo que proporcionará un descanso a nuestra machacada copia en VHS al tiempo que ofrece a las nuevas generaciones una extraordinaria oportunidad de descubrir una de las obras más memorables de Hayao Miyazaki. La historia de este piloto con cabeza de cerdo, enfrentado a piratas y contrabandistas en la Italia de entreguerras, es una verdadera delicia de principio a fin. Divertida, emotiva y entrañable, habría hecho las delicias de los mismísimos John Ford y Howard Hawks.

***Película*** ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director:
**HAYAO MIYAZAKI**
Audios
**Castellano, Catalán, Euskera (todos en 2.0 surround)**
Subtítulos
**CASTELLANO**
Distribuye
**Aurum**
**20,99 € (DVD)**

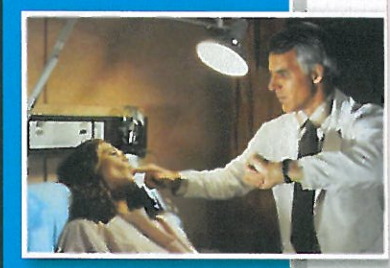





### ALIEN LLEGA AL BD EN UNA EDICIÓN DE LUJO

La bomba ha estallado en pleno verano. El próximo noviembre, **20th Century Fox** lanzará en España ***Alien - La Antología***, el debut en alta definición de nuestro amigo el xenoformo, en una caja que ya está haciendo soñar a los coleccionistas. Escondidos bajo la réplica de un huevo alien, encontrarás 6 BD que recogen las cuatro películas de *Alien* (cada una en dos versiones diferentes), remasterizadas a 1080p y con un exhaustivo cargamento de extras que abarca más de 60 horas de material, incluyendo material inédito, desde escenas eliminadas, jamás mostradas hasta ahora hasta la prueba de cámara de Sigourney Weaver.



### STEVE MARTIN, EN SU SALSA

Kathleen Turner era la esposa del inolvidable profesor Hfuhuhurr (Martin) en ***Un Genio con Dos Cerebros***, una de las comedias más chifladas de los años 80, inédita hasta la fecha en DVD, y que lanza ahora **Warner H.V.**

POR BRUNO SOL

es.playstation.com

PlayStation® Network

# Playenglish®

## Desvela el Misterio

VÁLIDO para cualquier nivel de inglés: Desde un nivel BÁSICO hasta un nivel AVANZADO




- Desarrollado en colaboración con Vaughan Systems.
- Una experiencia de inmersión sin precedentes que te ayudará a desenvolverte en inglés.
- Escucharás más de 20.000 audios en contextos reales.
- Perderás el miedo al inglés y lo verás como algo divertido.
- **Una hora de juego equivale a 10 clases convencionales de inglés.**

# Llega el fin de las clases de inglés aburridas.

Si ya lo has probado todo y aún así tu nivel de inglés no mejora, ponte en la piel de un detective privado contratado por el MI6 ingles para resolver el robo del siglo. **Aprender inglés, como todo, es mucho más divertido con tu PSP.**

es.playstation.com








PlayStation®Portable

SONY
make.believe



7 www.pegi.info

# LOQUILLO Y GUITAR HERO

## Conversamos con esta leyenda viva del rock español sobre su trabajo como narrador en el inminente Guitar Hero: Warriors Of Rock

**Activision** no lo tenía fácil para encontrar en España un icono a la altura de *Gene* «KISS» *Simmons* (narrador de *GH: Warriors Of Rock* en su versión original), pero acertaron de pleno al fichar a Loquillo, el líder de los Trogloditas e icono viviente del rock patrio. Como siempre, impecablemente vestido de negro, atendió a nuestras preguntas y nos confesó su sorpresa al recibir la llamada de **Activision España**. ***«Por supuesto que conocía Guitar Hero. Mi hijo tiene la guitarra y yo jugaba con él... hasta que le dije: basta de humillarme. De hecho, alguna de mis canciones ya estaban en Guitar Hero, pero me enamoraron con lo de Gene Simmons, uno de los ídolos de mi adolescencia»***, Para Loquillo, ha sido todo un honor haber sido el elegido para narrar la versión española. ***«Si lo que buscaban era el monstruo más monstruo, ese era yo. Y si querían unir el juego a la mitología del rock... también era yo»***.

Tal y como nos confesó, uno de los aspectos que más entusiasmaron a Loquillo de *GH: Warriors Of Rock* fue la trama del Modo Misión, en la que ejerce de narrador: ***«La historia del juego trata sobre el secuestro del rock. Y estamos viviendo eso en España ahora mismo: el rock no está en ninguna parte, es como si no existiera. Hay unos guerreros que van a liberar el rock, y eso me parece tremendo y premonitorio. Y el diseño de esos personajes... es atómico. Cuando están sobre el escenario se transforman, como nos sucede a todos los músicos en el mundo real»***.

Antes de poder charlar con Loquillo tuvimos ocasión de ver un par de vídeos del juego que dejan patente el fantástico trabajo que ha realizado, impostando la voz hasta resultar casi diabólica. ***«Le aporté mi propio toque como narrador, pero tenía en todo momento presente la voz de Gene Simmons para saber cuándo debía subir la voz. Desde siempre, una de mis diversiones favoritas ha sido imitar al cantante de Sepultura. Cuando lo hago en las pruebas de sonido, la gente se lo pasa en grande. Para mí no ha sido nada difícil trabajar mi voz. En todo caso ha sido una liberación porque sabía que era una cosa que podía hacer perfectamente y no había tenido ocasión hasta ahora»***. No exageramos al augurar un nuevo rumbo profesional para el Loco en el campo del doblaje porque, sinceramente, cuando descubráis cómo suena su voz en el juego os vais a quedar de piedra.

**«El diseño de los personajes de GH: WOR es atómico»**

***«Es alucinante comprobar cómo el rock va mutando poco a poco, y sigue estando ahí. Tiene una capacidad de resistencia impresionante. Sigue fascinando a los chavales, sea con una estética u otra»*** nos comenta, tras contrastar opiniones sobre el *track list* de canciones para los *Guitar Hero* entre las que se pueden encontrar, en forma de contenido descargable, uno de sus mayores éxitos: *El Cadillac Solitario*. ***«Con el tiempo va a ser algo normal que los grupos de rock españoles de calidad estén en Guitar Hero»***.

¿Y qué canción le gustaría ver a Loquillo en un Guitar Hero de cualquier otro grupo? ***«Cualquiera de Sepultura. Me pondría a cantarla y ya verías, ya»*** (risas).




Activision mantuvo en el más estricto secreto el fichaje de Loquillo, hasta la presentación en Madrid, en la que el rockero barcelonés nos deslumbró con sus virtudes como doblador y respondió a las preguntas de la prensa allí convocada. El Loco mantiene su clásico look (vestimenta negra de pies a cabeza) incluso en pleno verano.

El Loco reconoció no jugar demasiado con videojuegos, aunque sí ha disfrutado con los anteriores Guitar Hero junto a su hijo. «Pertenezco a la generación de los pinball» nos confesó, entre risas.

POR BRUNO SOL/ FOTOS: JAVIER BAUTISTA



En el centro, Xavier Verges, Media Manager de Bacardi España y María Orriols, directora de MAN junto a Paco Blanco, director de publicidad de revistas zona Cataluña y Julián Poveda, director de publicidad de revistas zona Centro.

# MAN Y MARTINI DAN LA BIENVENIDA AL VERANO

## La fiesta se celebró en la espectacular terraza Magna 22, una de las más emblemáticas y sugerentes de la noche madrileña.

Porque no hay nada más agradable que tomar una copa en una terraza una noche de verano, MAN y MARTINI se dieron cita en la terraza Magna 22 para brindar juntos por la llegada del estío. Situado en pleno Paseo de la Castellana y perteneciente al Hotel Villamagna, este jardín es el lugar perfecto para cenar o tomar una copa hasta la madrugada.

María Orriols, recién nombrada directora de la revista MAN fue la encargada de dar la bienvenida a todos los asistentes junto con Xavier Verges, Media Manager de Bacardi España.

A la velada acudieron numerosos amigos de la revista procedentes del mundo editorial y publicitario, de la moda y de la cosmética que pudieron disfrutar de los exclusivos cócteles elaborados por Martini bajo la luz de las velas.

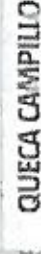





Cesar Glaría y Paloma Touris de Globally, junto a María Orriols, directora de MAN.


Ruth Díez, de Media Planning, Cany Sanz de Zeta Gestión, Jocabel Jiménez de General Mills y María Borrás, directora de comunicación de Tag Heuer.


Cany Sanz, Amalia Mosquera, de C&A, Ana Caro de Zeta Gestión, Ketty Saigel, directora de márketing de C&A y Gema Arcas de Zeta Gestión.


QUECA CAMPILLO



# TANK GIRL





## CÓMIC

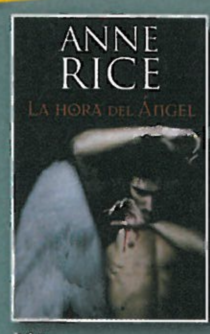
Autores: **Hewlett & Martin**
Editorial: **Ediciones B**
Páginas: **128**
PVP: **15 €**

## ¿Hay algo mejor que vivir en un tanque?

Parece que fue ayer cuando quien esto suscribe se hizo con su primer ejemplar de ***Tank Girl***, editado entonces en la colección *Brut Comix* de **La Cúpula**. La serie fue creada por los británicos Jamie Hewlett (el dibujante que luego sería creador de la banda virtual Gorillaz...) y Alan Martin, quien jugaba al caos gráfico y, a veces, hasta narrativo, a costa de sus influencias *punk*, sicodélicas y en ocasiones hasta surrealistas, apoyándose siempre en el sindiós que su protagonista, ***Tank Girl***, provocaba allá por donde pasaba en una Australia post-apocalíptica. La chica, una forajida de vida disoluta y emparejada con un canguro mutante servía de vehículo perfecto, a veces incontrolable, para los desvaríos de sus creadores y sus inclinaciones gamberras y eminentemente *underground*. Ahora lo reedita **Ediciones B**, en un estupendo tomo de precio más que apetecible. ¡Corre a por él!



## LIBROS





Autor **Anne Rice**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **15 €**

### LA HORA DEL ÁNGEL

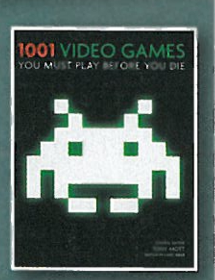
**Rice cambia los colmillos por alas**

Si a estas alturas no conoces a Anne Rice, es que has estado en hibernación durante los últimos... ¿15 años? La autora de la popular serie *Crónicas Vampíricas*, que fue adaptada al cine con *Entrevista con el Vampiro* comienza con ***La hora del ángel*** una nueva saga, centrada esta vez en... bueno, ángeles: un asesino a sueldo recibe la posibilidad de redimirse al ponerse al servicio de un serafín, recibiendo un encargo que le llevará hasta el siglo XIII. Un salto atrevido de los lugares comunes del terror a la mitología cristiana y las cosas de la fe. Para aventureros desprejuiciados o firmes creyentes en la autora.

### 1001 VIDEOGAMES YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE

**O la «Guía Pixelín»**

En los tiempos que vivimos, todos estamos un poco obsesionados con hacer todas las cosas que se supone que tenemos que hacer. Por suerte, siempre hay gente bienintencionada que nos hace las cosas más fáciles. Así, en la línea de otros títulos similares referidos a cine, libros o, incluso, ciudades del mundo, este ***1001 Videogames*** nos señala la dirección adecuada para no dejarnos en la recámara ningún videojuego que todo *homo ludens* debería, al menos, catar. Para poner un poco de orden en tu ajetreada vida...





Autor **Tony Mott**
Editorial **Cassell Illustrated**
PVP: **20 €**





### 3D DOT GAME HEROES
**Varios**

★★★★☆

Es una afilada cuchilla *8-bit* que rasura dulcemente la composición, embelleciendo así la melodía. Es una bella interferencia pixelada que crepita en mitad de una clarísima emisión HD. Es épica, pasión, intuición, afecto y osadía. Es ver el futuro mirando al pasado, un dolor aliviado con la medicina adecuada, orquestación moderna con añadidos *chiptune*. Es un indisimulado homenaje musical a los *RPG* de los años ochenta, es la banda sonora de ***3D Dot Game Heroes*** (18 €). www.play-asia.com





### SÖLDNER-X 2: Final Soundtrack
**Rafael Dyll**

★★★★☆

Como el estilo de Rafael Dyll sólo le permite huir hacia adelante, el compositor amplía musicalmente el primer *Söldner-X* de la única manera posible: consumando otra vez el matrimonio electrónico. Si bien la nueva partitura ha perdido cierto tono apocalíptico con respecto a su predecesora, resultando ahora más ligera y genérica –sirve tanto para un *shooter* como para un descosido–, también es más Maniacs Of Noise y menos Vangelis. Y eso nunca puede ser malo (12 €). www.play-asia.com



## A ESCALA

### DC ORIGINS
**a.C... DC**

Sets de dos figuras que presentan dos versiones de cada personaje: la de su primera aparición y la versión contemporánea. Enternece contemplar los diseños añejos y es muy revelador compararlos con los tiempos que corren. Y, qué demonios, lucen genial en la vitrina.

Fabricante **DC DIRECT** Tamaño **16 cm**. Precio **29 €**



### KRATOS
**Arte clásico inarticulado**

Mala defensa tienen las *action figures* frente a esta pieza en resina del protagonista de *God Of War*. Basada en el Kratos de *GOW III* y terminada con el mimo de **Sideshow**, tiene un tamaño sólo comparable a su precio. También disponible con las Garras de Hades.

Fabricante **Sideshow Collectibles**. Tamaño: **43,2 cm**. Precio: **249,99 €**



### ALIEN «OOOHH!» COS-BABY DE TOY STORY
**Los galácticos de Pixar**

En *Toy Story 3*, por cuyo estreno se lanzan estas figuras, sólo un *Buzz Lightyear* estilo *gipsy* y un siempre entrañable Perdigón están a la altura de estos marcianetes adoptados por los Señores Patata. Hechos en vinilo, hay dos modelos diferentes.

Fabricante: **Hot Toys**. Tamaño: **14 cm**. Precio: **45,99 $**

POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS




*Todo lo que necesitas para estar a la última*







# TU PROPIO HELICÓPTERO

## PARROT AR.DRONE

Sería más acertado definirlo como cuadricóptero porque el revolucionario AR.Drone utiliza cuatro rotores para elevarse del suelo y volar con una suavidad digna de un avión espía del ejército. Podrás pilotarlo, via Wi-Fi, desde tu iPhone o iPod touch, mientras ves en pantalla, y en tiempo real, todo lo que aparece frente tu AR.Drone, gracias a la cámara frontal que incluye. Y mediante la realidad aumentada podrás convertir tu salón o el jardín en un campo de batalla con los distintos juegos ya disponibles en la App Store. 299,99 € www.ardrone.com.



# A TODO VOLUMEN

## LOGITECH Z506

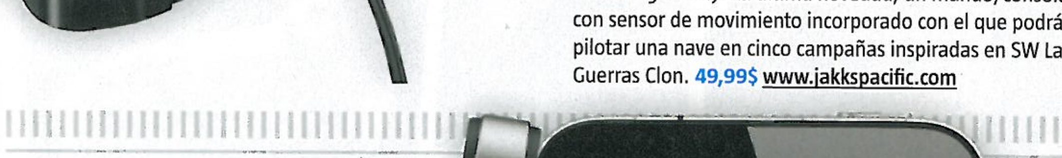
La conocida fabricante de hardware añade estos nuevos altavoces Surround 5.1 de Alta Definición que podrás conectar a tu PS3, PC o reproductor de DVD o Blu-ray. Además, su colocación podrá ser la que tú elijas dentro de la habitación y la coloración de los cables la hará muy sencilla. Su potencia es de 75 vatios e incluye también entrada para cascos y control de la potencia de los bajos.
89,99 € www.logitech.com



## LO MÁS FRIKI DEL MES

# EL MEJOR PILOTO DE LA GALAXIA

*Jakks Pacific* sigue dándonos gratas sorpresas con su línea *Plug & Play*. La última novedad, un mando/consola con sensor de movimiento incorporado con el que podrás pilotar una nave en cinco campañas inspiradas en SW Las Guerras Clon. 49,99$ www.jakkspacific.com



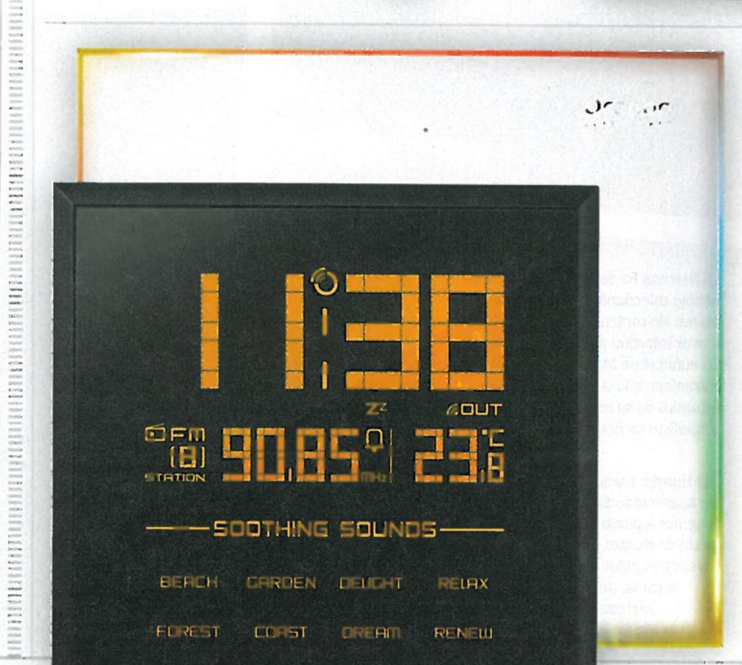
## LA JOYA DE APPLE

### IPHONE 4

Apple acaba de lanzar en nuestro país de forma oficial, a través de las principales operadoras de telefonía móvil, la nueva versión de su popular terminal. Además de su nuevo diseño industrial destaca por la pantalla Retina de gran resolución, su sistema operativo iOS 4 y por la inclusión de dos cámaras para realizar videoconferencia.

**Precio según compañía (Movistar, Vodafone y Orange) y plan contratado**
www.apple.com/es/iphone/




## DULCE DESPERTAR

### RAINBOW CLOCK

Oregon Scientific presenta su nueva gama de relojes despertadores que proponen una forma mucho más agradable y relajada de comenzar el día. Estos modelos incluyen un amplio catálogo de sonidos con títulos tan sugerentes como Playa, Bosque, Costa, Sueño... Además, según el modelo, también incorporan la posibilidad de escuchar la radio o conectar otros equipos de audio mediante su entrada auxiliar.

79,90 € www.oregonscientific.es

## LO MEJOR DEL MES EN

¡Equipa tu consola!







1

Con el auricular+micro Bluetooth EX-02 para PlayStation 3, fabricado por Ardistel, podrás comunicarte sin cables con tus amigos a través de la consola. 34,95 €

★★★☆☆




2

Consigue tu copia de la aventura educativa PlayEnglish junto con una PSP 3000 de color blanco reluciente por sólo 169,99 €

★★★★☆



3

Aumenta la potencia de sonido de tu PSP con estos altavoces estéreo de Ardistel, compatibles con los modelos 3000 y 2000 por 9,95 €.

★★★★☆

DESPEDIDA Y CIERRE

# Eventos veraniegos y animaladas varias

**El apadrinamiento de un joven koala por parte de Sony, un par de colecciones de mascotas y un redactor preguntón con las canillas peludas**






Mónica Revilla de Sony C.E. (la chica de la derecha) fue una de las encargadas de presentar el entrañable evento. Una pena, el koala no venía en el press kit...

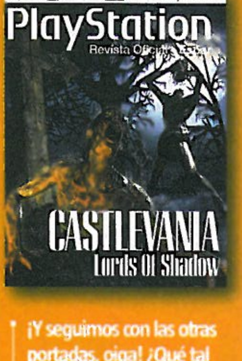


## Un Koala llamado EyePet

Hacía mucho tiempo que no visitábamos el Zoo Aquarium de Madrid sin pagar la entrada, si la memoria no nos falla desde el primer Ape Escape de PSone. Así que nos pusimos nuestras mejores galas veraniegas y asistimos al apadrinamiento de un cachorro de koala por parte de PlayStation, que colaborará en su manutención durante un año. El koala macho, que nació el pasado 10 de octubre, se llama EyePet y como datos curiosos os contaremos que actualmente pesa 1.650 gramos, que salió del marsupio materno a primeros de abril, que lleva una dieta de leche materna y eucalipto y que sus papás se llaman Coloundra y Thoar. Así que ya sabéis, si queréis disfrutar con un EyePet de verdad, no olvidéis pasar por el recinto de los koalas.

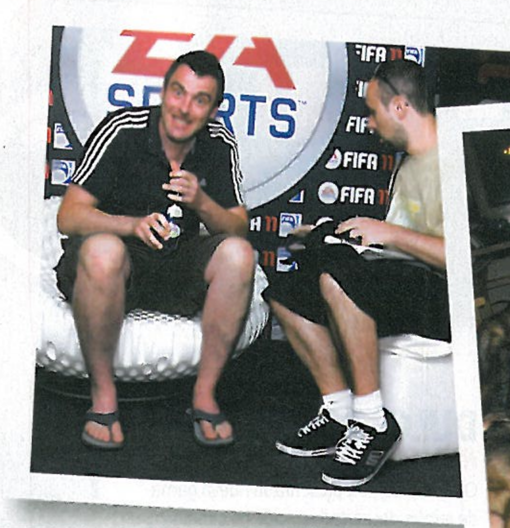


## LAS OTRAS PORTADAS

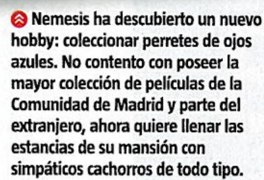



PS3 PSP PlayStation.2
PlayStation Revista Oficial - España
SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

¡Y seguimos con las otras portadas, oiga! ¿Qué tal una con aspecto retro para dar la bienvenida a ese juegazo protagonizado por Scott Pilgrim? ¿Y Gabriel Belmont presidiendo el Castlevania español? ¡Dos joyitas!




El gesto de David Rutter, producer manager de FIFA 11, entre odio y misericordia está totalmente justificado. Edgar & Cía le preguntó quince veces si iban a incluir los últimos fichajes del Alcorcón y del Pájara Playas.




Nemesis ha descubierto un nuevo hobby: coleccionar perretes de ojos azules. No contento con poseer la mayor colección de películas de la Comunidad de Madrid y parte del extranjero, ahora quiere llenar las estancias de su mansión con simpáticos cachorros de todo tipo.



Nuestro maquetador José Luis es un apasionado de los felinos. Aquí le tenemos a punto de dar su ración de pasta de dientes con sabor a sardina a sus tres gatos antes de llevarles a la cama, arroparles y darles un arañazo de buenas noches.

## Resultados de Concursos

**CONCURSO ALPHA PROTOCOL**

**Ganadores de 1 Lector de tarjetas SIM + 1 juego promocional:**

Mª José Zambrana Lacueva (ZARAGOZA)
Juan M. Yébenes García (MÁLAGA)
Ana Mª Beroy Díaz (GRANADA)
Daniel Ferrón Román (MADRID)
José A. Peña Herrera (S. C. DE TENERIFE)

**Ganadores de 1 juego promocional:**

Miguel García Cano (ALICANTE)
Paloma Domingo Rama (MADRID)
Julen Alonso Mijide (A CORUÑA)
Juan M. Gámez García (MÁLAGA)
Danel Emazabel Zamora (GUIPÚZCOA)
Janeth Decimavilla Guadamud (MÁLAGA)
N. Domenech Méndez (TARRAGONA)
Alejandro Suárez Castro (A CORUÑA)
Fco. J. Ortiz Tamarasa (GRANADA)
Mikel Trigo Garcia (VIZCAYA)

# HAY HOMBRES QUE FUMAN. LOS DEMÁS CHUPAN CIGARRILLOS




## Nuevo MAN. Una clase de hombre

A la venta el 17 de agosto